

PERFECT GUIDE BOOK!
電玩玩味叢書：028
PLAY STATION
PS完整保存版特輯4
正宗PS保存版系列
■收錄175款近期發售之軟體
獨斷手腕·精彩評論
■介紹20多款即將上市之遊戲
未卜先知·預告論斷
解疑惑·破困擾
PS百問集輕鬆達陣
電玩界的另一個衝擊
艾尼克斯的加入
業界風雲錄
帶您走入PS百樣面相
遲來的喜訊.......
黃昏鎮魂曲
完全攻略
超值特厚
300元
PLAY STATION完整保存版特輯4
尖端出版



編者的話

ＰＳ保存版特輯在市面上包括您手邊的這本，一共有４本，而每一本的頁數及遊戲收集的數量，一本比一本多。（當然對不起玩家的是書籍成本一本也比一本高，所以定價就不得不…），由此可見ＰＳ軟體目前的數量真是驚人，可不比當年ＳＦＣ的風采遜色喔！

拜ＰＳ之福，ＰＳ保存版特輯得以出版至第４本，也感謝所有對ＰＳ保存版特輯支持的讀者朋友們，因為有您們熱情的鼓勵，編輯部才有活力繼續製作更多、更好的書籍，為更多的玩家服務。而在現今多變的科技時代中，不進則退，在現實生活是如此，在電玩世界中也是如此，在書籍的編著上亦是如此，而深深了解這一層關係的我們，最近都盡可能的對編著刊物的內容、屬性及版面做一番徹底的分析，為的就是希望能將以前不理想的地方改進，繼續為廣大的讀者做最好的服務，推出最好的書籍，我們從不敢說最好，但〝完美〞是我們的目標。

在期刊我們竭盡心力，為玩家提供最快、最符合讀者需要的資訊及相關的報導，而在特輯方面，我們希望能做到真的能讓您珍藏的書籍，帶給您更多的訊息，為電玩創造更多的空間。〝零缺點〞相信不只是口號，也是我們的目標。

PLAY STATION

完整保存版特輯4

CONTENTS

完整保存版 CONTENTS



熱力轉播站

●紅色之字樣為編輯部推薦之熱門遊戲●

●負責人：黃鎮隆●發行人：陳希芳●總編輯：陳希芳●企劃主編：陳清洲●美術主編：劉明瑋●文字主編：吳漢章●編輯協力：電玩編輯部●電腦排版：張苑青●國際版權：許麗容、張雅慧●社址：新店市復興路45號4F●讀者來函請寄/電玩編輯部：新店市復興路45號6F●電話：(02)218-1582●傳真：(02)218-2046●法律顧問：北辰著作權事務所　蕭雄淋律師●地址：台北市大安區師大路86巷15號1樓●印刷：錦龍印刷實業股份有限公司●地址：台北縣新莊市五股工業區五工五路5號●總經銷：農學股份有限公司(農學社)●地址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F●經銷專線：(02)9178022●劃撥帳號：05622663●帳戶：尖端出版有限公司●新聞局登記臺業字第2680號●售價300元●1997年5月初版●本書若有破損缺頁敬請寄回本社更換●

業界風雲錄

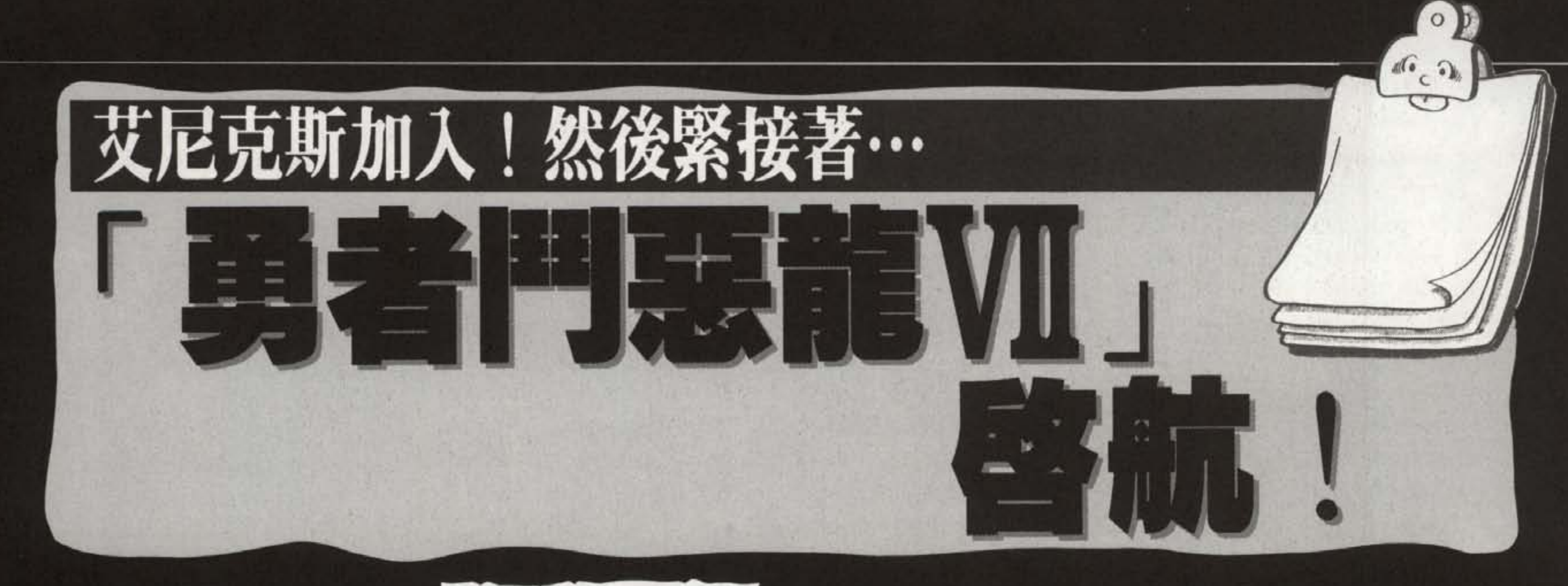
商場如戰場，最有效的戰略就是鞏固自己的堡壘，繼史克威爾加入後，艾尼克斯也跟進，SCE儼然成為不可一世的霸主。

艾尼克斯加入的衝擊為何！

業界眾生對PS的看法！

PS截至今年的表現？

業界風雲錄・細細說分明



艾尼克斯加入！然後緊接著…「勇者鬥惡龍Ⅶ」啓航！

加入的重點 勇者鬥惡龍Ⅶ 面對面訪談！



在前些日子，也就是在1月9日這一天，艾尼克斯決定加入PS的陣容，而五天後的1月14日，艾尼克斯又決定將在PS上發售「勇者鬥惡龍Ⅶ」。

在知悉這項重大的決定之後，本刊記者特別向艾尼克斯社長一福嶋康博先生做面對面訪談。除了「勇者鬥惡龍Ⅶ」之外，也將談到艾尼克斯公司未來的方針。



▲次世代的「DQ」，將又是何種面貌呢？

勇者鬥惡龍Ⅶ對應PS的理由

——首先，最初發表加入PS後，緊接著又決定在PS上發售「勇者鬥惡龍Ⅶ」。請問一下，是否要將「勇者鬥惡龍Ⅶ」只對應於PS呢？

關於「勇者鬥惡龍Ⅶ」，並不是只會在PS上對應而已。在1月9日這一天，我們只是在「勇者鬥惡龍Ⅶ要對應於何種硬體？」的會議上先行做如此的決定。

——在決定加入PS之後，你們所開的會議中決定了什麼？

是呀！之後我們一共四個人便馬上開始「要對應何種硬體！」的會議。將會從1月份各大硬體販賣量，以及其今後發展來評估，決定先行對應PS主機。

最主要是有太多人都 想玩「勇者鬥惡龍Ⅶ」

——以硬體來說，PS的魅力何在？

談到魅力，首當其衝的是販賣台數。也是因為如此，故它可讓很多想玩「勇者鬥惡龍Ⅶ」的人都可以玩到這款遊戲。

——過去艾尼克斯公司在只把軟體對應給某個特定的硬體時，一定都是遵照其主機硬體的規格來制定整個遊戲的內容，這回決定加入PS的陣容，那麼「勇者鬥惡龍Ⅶ」在PS上又會如何呢？

應該是會把PS的機能做十二萬分的發揮。

——在內容上決定了嗎

不，還沒有。

——在這次1月9日的會議中，是否談到關於開發層面上的問題？

這次最主要是協商要對應何種硬體。

——「勇者鬥惡龍Ⅶ」在PS上的做法又會如何呢？

目前說這個似乎還太早了一些。我想在PS上的做法大概和過去的都差不多。

——那麼在PS上你們預定花多久來研究？

開發軟體就是研究的一種，但是目前尚未有一個具體的研究結果，這大概還要靠販賣台數來決定。

——你們是否也考慮加入SATURN的陣容！

沒錯，而且現在已開始開發工作了。

——「勇者鬥惡龍Ⅶ」的發表與加入SATURN的決定，這兩者你們是否有考慮到其平衡的關係？

沒有，與SATURN的契約在「勇者鬥惡龍Ⅶ」的記者發表會中已一併公佈。

——從發表加入PS陣容，到發表決定製作「勇者鬥惡龍Ⅶ」，這當中空檔了一段時間，請問一下，這是否是一種商業性策略？

在與SONY訂定契約的時候，尚未決定「勇者鬥惡龍Ⅶ」在何種硬體上對應。

——剛提到SATURN版作品已開始動工，那麼PS版的呢？

PS版的也一樣。

——那麼，明年度預定發售的第一彈作品會是這款嗎？

是的，沒錯。我們在開發的工作上是以各個小組來分工合作完成的，當我們的SATURN版軟體開發製作小組成立的時候，便朝著能夠對應其他硬體，並不只有SATURN的目標來進行開發工作。所以這回的「勇者鬥惡龍Ⅶ」也一樣，將一併開發PS版的軟體。

——其他同款遊戲是否也會在多種的硬體上對應？

目前尚未有此打算，不過假如開發小組認為這樣做不錯的話，那麼我們也會考量這麼做。

——那麼以目前來看，每一款作品都會在特定的硬體上販售嗎？

假如是和這次的作品相類似的話就會。

——那麼，在目前「勇者鬥惡

龍Ⅶ」這款是暫時不會在ＰＳ以外的硬體上發售？

以現狀來說是如此。

——開發目前三個機種（ＰＳ、ＳＳ、Ｎ64）所對應之軟體的小組有多少？

包含「勇者鬥惡龍Ⅶ」的一共有13組。

——那開發出來的產品佔了多少比例呢？

很抱歉，無可奉告，只能讓大家猜測了。

——剛才提到的三個機種，是否確實有包含Ｎ64在內？

沒錯，Ｎ64的也會製作。

——可是目前在各大媒體上都有類似「再會吧！任天堂」這種字眼的報導？

絕無此事。

——「勇者鬥惡龍Ⅶ」相信大家都知道要２年過後才會上市，然而在那時ＰＳ也將更普及，您是否覺得銷量會更大？

是的，沒錯。

「太空戰士Ⅶ」的流通面及今後的發展

——關於「太空戰士Ⅶ」，'97 1月９日的會議中是否有談到這軟體？

不，完全沒有。不過我想「太空戰士Ⅶ」要上市的話，那當然一定選擇ＰＳ，也因此我們也打算在ＰＳ上販賣。

——實際上，從FAMIMAGA-ROUND（軟體在發售之前可讓玩家充份試玩，欣賞遊戲畫面的地方）中所聚集的玩家身上得知，絕大部份的「太空戰士Ⅶ」迷所期待的是遊戲的視覺畫面，然而「勇者鬥惡龍Ⅶ」迷們所期待的則不相同，是遊戲的劇情舖陳。針對這種狀況，您覺得這次的作品會比「犬空戰士Ⅶ」更傑出嗎？

你說的沒錯，「太空戰士Ⅶ」在這方面的表現非常好。當然啦！「勇者鬥惡龍Ⅶ」也絕不會輸給它。

——史克威爾公司在「太空戰士Ⅶ」中，利用了好萊塢電影剪接技術之相互組合來構成遊戲畫面，而在「勇者鬥惡龍Ⅶ」中又會如何處理呢？

現階段在ＣＧ製作方面尚未決定其方式，但是我們的開發小組一定會朝著製作出商品質、高水準的ＣＧ畫面來努力，請大家放心。

——「太空戰士Ⅶ」與前作比起來感覺完全不同，而「勇者鬥惡龍Ⅶ」呢？

我想整個世界觀仍不變。

——那遊戲印象方面也是？

至於在遊戲印象方面會如何則尚未可知，但由於整個世界觀是由堀井雄二的頭腦所構思的，因此應該不會超出其範疇才對，畢竟「勇者鬥惡龍」的印象是相當重要的。

——那麼，除了畫面的氣氛之外，在大容量ＣＤ－ＲＯＭ的支援下是否也會設定分歧劇情和富感情的台詞？

直到目前爲止，我們還沒有做到這方面的東西。由於對此作品我們會精雕細琢，所以在這方面的設定將會做最適切的處理，也因此我們還有堀井雄二頭腦中的設定可加以利用這項利點。

——軟體做成ＣＤ－ＲＯＭ型態，是否會降價？

ＣＤ－ＲＯＭ與價格完全無關，不過可以確定的是價格絕不會超過￥9800，應該會和一般ＣＤ－ＲＯＭ軟體一樣。

——那麼，在市場流通方面，DIGI-CUBE公司不知是否有出資相助？

在流通面上，我們希望能自然形成。基本上，一般（SONY）的流通量，我們可從便利商店的銷售狀況上看出。

——那若只在便利商店上…？

百分之百不可能

——「勇者鬥惡龍Ⅶ」以外的軟體也一樣嗎？

是的，都一樣。

——「勇者鬥惡龍Ⅶ」遊戲中有關於其內容上的使用指令大約會有多少？

這也還不知道。

——另外，在劇情方面開始執筆了嗎？

不，目前還沒有，那是因爲現在開始到商品販賣約還有一年半的時間。

——這麼說來，要等一年半後才會上市嗎？

也並非如此，一年半後不一定就會販賣。

——在'98年內也不可能嗎？

可能會在那時上市。

——製作成員與過去的有所改變嗎？

這一點目前也還沒有完全底定。

——角色設定也…？

我想應該還是照舊。至於製作小組得愼重選擇，故還沒有明確的決定。

——在開始「勇者鬥惡龍Ⅶ」的計劃開始前，有沒有考慮到什麼？

在開始計劃之時，我們只決定要把「勇者鬥惡龍Ⅶ」在ＰＳ上販賣。

——那麼，除「勇者鬥惡龍Ⅶ」以外，還有軟體發售嗎？

在去年12月份以前還會有幾款作品發售。

——這些發售軟體的對應主機會有哪些？

將會在ＰＳ、ＳＳ以及Ｎ64上對應。

——軟體發表的時間大約會在何時？

嗯…通常在一款軟體發售之前的３～４個月便會向大家發表。

——目前爲止，艾尼克斯公司已表示要針對販賣台數最多的硬體主機提供軟體的支援，那麼假如ＰＳ在往後的日子中，其銷售量擴增至３倍或４倍更多的時候，艾尼克斯公司是否考慮成爲其專屬廠商！

按照目前的狀況，是有可能令導致這樣的結果。也因此並不是說艾尼克斯公司就不會向Ｎ64或是ＳＡＴＵＲＮ再合作。

總而言之，哪一種硬體主機在銷售方面上較成功，艾尼克斯公司便會盡可能地去支援它。

——「太空戰士Ⅶ」已定下４00萬款的目標，而「勇者鬥惡龍Ⅶ」呢？

大約會是它的 1.5倍。

——那就是說 600萬款？

「太空戰士Ⅶ」宣稱已販賣 400萬款，這 400萬款可是個龐大的數字。我們希望能藉著業界的活性達成販賣量。

——那這 1.5倍的數字是…？

這是指遊戲本身有趣上1.5倍。

——哪裡會有差別？

我想還是劇情方面，這是最吸引人的部份。

——這樣聽來，堀井雄二先生本身所設定的內容以及其才能佔了這個因素很大的比例了，是不是？

沒錯。

——即然是ＣＤ－ＲＯＭ，那當然是原音再現囉？

你說的沒錯，杉山孝一先生也是如此想。

——會有配音嗎？

應該有此可能性。

——那麼，會是２枚組、３枚組ＣＤ的型態嗎？

由於在其中除了音樂之外，還會有眞人配音，因此有可能會是如此。

——除了遊戲時間拉長外，是否也因遊戲本身的密度加強才會採用複數枚ＣＤ組？

沒錯。

——是否會以「Ⅰ、Ⅱ」或「Ⅲ」等作品加以強化後來發售呢？

在這款發售後可能會。

——這麼說來，這回玩家在「勇者鬥惡龍Ⅶ」中所感受的是全新的勇者鬥惡龍囉？

這可能性很大。

——除「勇者鬥惡龍Ⅶ」之外，還會傾注全力製作幾款作品？

我們將會再製作幾款特別受注目的軟體。

——那軟體名稱及對應機種？

這個我目前還無法向大家說明，我想在經由我們公司旗下各個優秀人材所製作出來的作品，絕對是過去所完全沒有的優秀作品。

PLAY STATION 的輝煌戰果分析

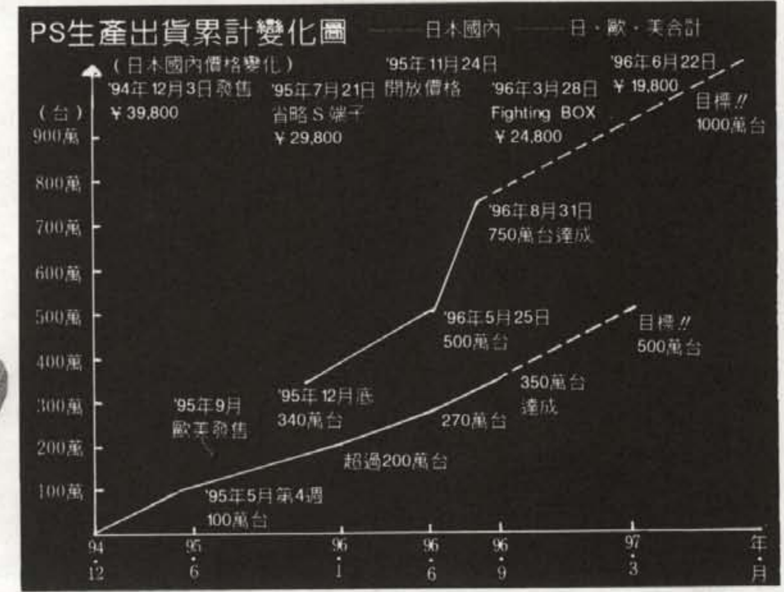
PS世界生產出貨累計到達720萬台

'97年 3 月目標1000萬台！

ＳＣＥ在 '96年 9 月 5 日宣布，ＰＳ的全世界生產出貨累計到 8 月底已達到 720萬台！爲了因應急速擴大的需求，ＰＳ正在積極增加產量。預計達成在 '97年 3 月底之前，日本國內 500萬台，日歐美合計1000萬台的出貨量！

右圖中我們把ＰＳ從發售到現在出貨台數的變化，加上'97 年 3 月前的目標數量，提供讀者參考，日本以外地區的需求應該會急速增加。以這種成長速度，要達到1000萬台的成績應是指日可待。





創記錄的超級大作「FF Ⅶ」正向夢想中的銷量倒數計時？

「太空戰士Ⅶ」，終於銷售超過三百萬片!!……雖然想這麼說，其實這只是出貨量而已。根據我們 3 月 6 日向史克威爾詢問實售片數的結果，回答是「現在實際銷售數量大約 272萬片，託各位玩家的福，到最近累計出貨片數達到三百萬片（史克威爾廣報室・松本氏）」。從 1 月31日發售時起 3 天內突破二百萬片，不到兩週突破二百萬的驚人成長，到最近似乎緩和下來了。可是小賣店等各銷售點仍不斷傳出缺貨的消息，可見達到夢想的巨量已經不是夢，三百萬片只不過是時間的問題罷了！大家拭目以待吧！



▲光是在便利店就賣出超過 190 萬片，現在仍在進貨中。

▼秋葉原的電子商店持續缺貨，也有人抱怨出貨太少了。





◀▼「越是好遊戲賣得越好！」看到在ＰＳ製作的成果，這次是當然的結果…。

年底年初的競爭結果是？

以下刊載的日本市場調查報告，統計時間由 '96年12月23日～'97 年1月5日。這段時間就是日本所謂「年末年始商戰」的時期。因此編輯部特別配合以往的統計數字，比較在年底、年初的競爭中，市場有了什麼變化。

右方的圖表乃日本雜誌綜合以往獨力調查所得，製作而成，可以清楚看到去年下半年ＳＳ、ＰＳ、Ｎ64販售台數的變化，以及三台遊戲機的硬體、軟體銷售額。由圖表中可以得知，10月以後販售台數漸漸增加，到12月更是大幅成長。尤其在銷售額方面，12月跳昇到10月的２倍以上！

綜合來說，在去年底到今年初的競爭當中，各機種的銷售均有增加。其中任天堂宣布，到´96年12月底，任天堂64日本國內、國外累計出貨台數達 380萬台，就像爲上述說法背書一般。此外ＳＦＣ也宣布說到今年１月８日爲止，ＰＳ的日本國內累計出貨台數達到 500萬台。

光看這些銷售資料的確可以支持上述說法，不過實際銷售的店頭到底狀況如何呢？讓我們一起去看看。

「ＰＳ的銷售非常強勁。以銷售的比例來說，不管在硬體、軟體方面都是ＰＳ六成，ＳＳ和Ｎ64各兩成的狀況。」（Hyper Brute 五日市店）

根據我們到店頭去的實地調查，結果也正如上述店家的意見一般。

「ＰＳ現在可以說是一枝獨秀。ＳＳ和Ｎ64雖然銷售量也有增加，但畢竟比不上。如果繼續發售能夠稱爲『大作』的遊戲軟體，我想ＳＳ和Ｎ64應該可以賣得更好。」（大型量販店）

說來說去，銷售量成長的關鍵還是軟體。沒有好的軟體是無法吸引玩家購買主機的，更不用談擴大軟體銷售量。

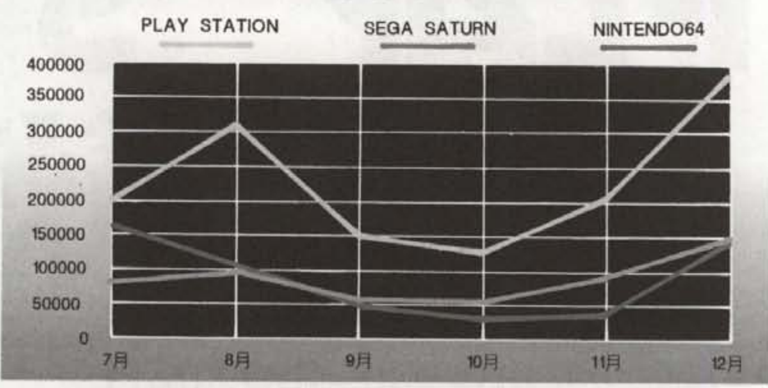
這次由去年底延伸到今年初的商戰，可以說把遊戲市場擴大不少，同時也把各機種間的差距拉大。而今後的發展又會如何，就請各位玩家張大眼睛仔細看囉！



▲這次新年期間，遊戲專賣店中各種硬體軟體的廠商展開一場激烈競爭！

各機種販售台數的變化

單位、台





日本市場調查報告

統計期間'96年12月23日～'97年1月5日

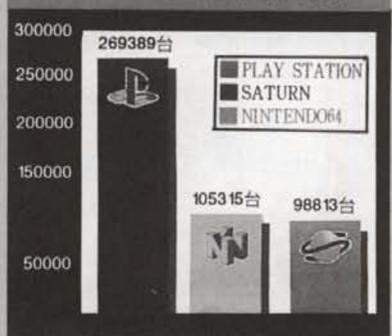
這次的數字爲２週份。繼第一週的銷售熱潮，這第二週就賣掉10萬台的ＰＳ令人吃驚。而ＰＳ在軟體上的占有率也再度提高到50%以上。ＳＳ單週銷售量雖然提高了20%以上，但是本次年底商戰的霸者仍是ＰＳ。結果賺到小孩最多壓歲錢的，大概是ＰＳ吧！而在這次年末年初商戰之後，緊接著而來的是一整年的銷售。似乎我們可以輕易地預測ＰＳ又將是穩坐第一的地位。但ＳＳ以及Ｎ64仍然在後面虎視眈眈地緊咬著ＰＳ不放。在如此的競爭下最終的受益者還是消費者能享受到高品質的軟體。

※這些資料承蒙許多店家合作提供資料，然後由編輯部統籌製作而成。

各機種軟體販售數



估計硬體販售台數



衆生相

新力電腦娛樂
代表專務 開發部部長

久多良木 健



'97年在軟體的品質及數量上更加充實
'97年則可看到想在硬體上發揮的野心

開發工具及包括周邊機器的ＰＳ主機部份總負責人，目前則專心於之前在ＰＳ展覽會中所發表，而且也被預測爲將是今年周邊機器焦點的模擬操縱器身上。

過去的一年不管是軟體的品質及數量都更加提昇不少，相信對玩家而言，最近應該玩起來安心不少吧！而我本身雖然也有好幾款十分中意的遊戲，不過到最後都因爲太忙而沒有時間玩到，眞是十分可惜。

最近的遊戲在製作上都相當地用心，而這也正是技術公開的好時機。雖然我在去年曾說過要「增加主機的記憶體」，不過要在此時增加則反而會使廠商們產生混亂。和前作相比，由於軟體本身的進化，使得硬體的主機本身看來的感覺也會有許不同。而雖然不知道主機要如何改變，才能提供給創作者們更棒的環境，不過我們卻相信，只要一打開電源就可以玩到遊戲會比較好。

在技術層面的話題則是「網路」的部份，由於尚在實驗階段，會員增加的很慢，目前尚未滿２萬人。不過依然能令人感到日本想要製作遊戲的人可說是相當地多。最令人吃驚的則是開發工具還在不斷地出貨之中，而且以專業及企業層次來進行製作的人也正在不斷地增加。最近可看到故事及影像的軟體大爲增加，而這也就是我之前所提的電腦娛樂具體化的最佳證明。至於電影畫面則也不在侷限在開場部份，在遊戲中也同樣會出現。

至於我本身去年在忙些什麼呢？由去年11月起，每個月必須生產１百萬台之多。以往在日本只有隨身聽才有過如此驚人的產量。若以一個月１百萬台來算，每天必須做４萬台，也就是每秒鐘生產１台。其中除了輸出到歐美之外，由於在夏天時賣得非常地好，因此小賣店也首度出現了缺貨的情形。

在今年之中，首先的目標就是模擬操縱器，在此則放入了相當多的心力。由於製作廠商部份對它都相當期待，因此在夏天之後對應的軟體應該就會變多。此外我本身想做的則是，可以連接網路的黑色ＰＳ之類的產品等等，在主機外型上稍微嚐試改變一番。

此外由於記憶卡使用上會更爲普及，因此將改爲３枚一組的方式來發售。至於容量的擴充部份，則等到推出了模擬操縱器之後再說、

ＳＣＥ的去年及今年（硬體篇）

模擬搖桿的發售、格鬥組合、連接線加長之後的標準搖桿以及在８月發售的新型ＰＳ等等，光是硬體的部份'96 年就已經相當地豐富。而在今年中除了會繼續在周邊機器上加以充實之外，說不定更會推出某一項會讓各位玩家吃驚的創舉。



▲在11月15日推出發售的ＡＶ端子一體化新型ＰＳ主機。



▲在ＰＳ展覽會中深受注目的模擬搖桿。



▲在網路上可看見玩家所製作的作品。

新力電腦娛樂
促銷企劃部部長

佐伯　雅司



雖然前半年出現了各種的問題 但後半年感覺卻相當不錯…

對於新聞媒體而言，大家所十分熟悉的ＰＳ代表面孔，在'96年十分可惜的是無法實現在年初所立下的誓言〝發表第２款…〞不過在全新的一年之中……。

如果要回顧 '96年的ＰＳ的話，首先還是會令人想到６月５日所召開的協力廠商會議。而在此前後所決定的ＰＳ軟體首次生產數量決定系統的改善，以及全新的販賣策略，則好不容易終於得到廠商們的接受。而且直到此時由年初開始的各項困擾，才慢慢地解除…。

在去年的前半年，就以飯野先生的事件爲例，它可說是ＳＣＥ根據理想所構築的一項計畫，但最後都爆發出了許多意想不到的問題。再加上前年底所出現的問題更加變化，因此爲了尋求解決之道，前半年可說眞的是相當地辛苦。在生意上「ＰＳ戰鬥組合」還算賣得不錯，不過以ＳＣＥ整體而言情況還是不太好。

這種困境一直到了６月５日之後情況才有所改變，在此時我便決定順勢將主機一口氣調降到￥19800 元，結果在後半年中感覺就相當地不錯…（笑）。整體來說去年一整年就是在通過了急速成長之後最痛苦的部份，並且終於邁向了國內５百萬台的第２階段目標的一個年頭。

此外不管是ＳＣＥ內部所製作的軟體，或是西洋版的遊戲也都表現的相當不錯。其中特別是可說是遊戲中王者的ＲＰＧ作品，則更是不可忽略它的存在。

在談過了軟體的部份之後，接下來值得一提的則是流通方式的多樣化，具體來說就是開始透過便利商店來進行軟體的流通及販賣的工作。像這種利用既存的流通管道來販售的方式，雖然並不能說搶下了多少市場，但確實也對軟體營業額的提昇有所貢獻存在。

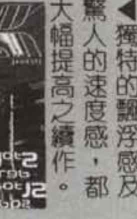
最後則要提到的是，我的工作其實並不是〝廣告〞，而應該說是在〝進行服務〞才對。也就是只是要將ＳＣＥ已經做到或是想做的事情由廣告活動的方式來傳達給大家知道而已。而雖然目前是各項工作已經十分順暢地上了軌道，不過如果要說到今年對自己有何要求的話，我想還是「不可以大意」吧！由２年前開始這項生意至今的各項辛苦，我相信ＳＣＥ的同仁們都會銘記在心，而今後我們依然會繼續地認眞工作努力地打拼。

ＳＣＥ的去年及今年（軟體篇）

就像佐伯先生在上面所提到的，今年的ＳＣＥ可以說受到了許多優秀的ＲＰＧ作品相當大的幫助。此外西洋版遊戲的存在也同樣地不可加以忽視，至於新類型的遊戲本身好像也是賣的不錯，因此對ＳＣＥ而言可說是豐收的一年。



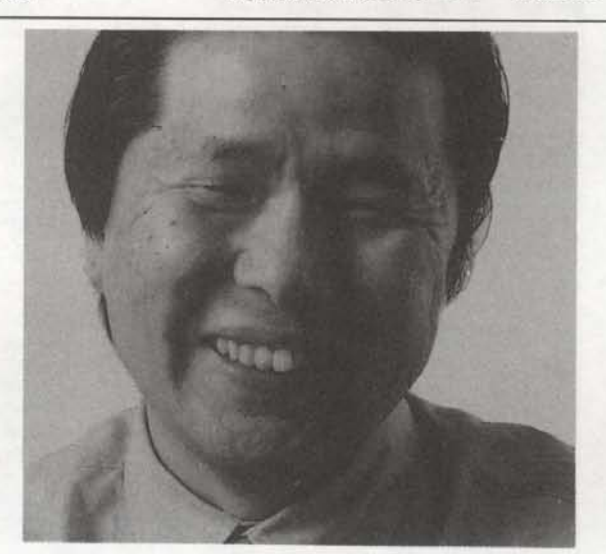
◀將前作的規模大富增加，令人相當地深刻。



◀獨特的飄浮感及驚人的速度感，都大幅提高之續作。

拿姆科
ＣＳ開發部　部長

橫山　茂



我們還未將PS的功能 加以完全地發揮

由ＰＳ誕生期到目前爲止的主機普及化上，貢獻良多的拿姆科公司開發陣容。在此特別也爲你訪問到了橫山先生，請他談談心中的感想及今後的期望。

首先就生意的層面而言，由於主機本身的銷路一直在不停地成長之中，因此當然本公司的遊戲在去年也都賣得不錯。而雖然我們不管說軟體推出的愈多，會使主機的銷路增加多少，但卻敢說一定有正面的相乘效果存在。

至於衆所注目的「鐵拳2」則也是PS第一款銷售量達到1百萬張的遊戲。其實就我們的看法而言，我們認爲如果以當時的主機佔有率，「鐵拳2」無法賣到1百萬片的話，則在去年所推出發售的其他遊戲也都無法達到1百萬片才對。

在去年除了「鐵拳2」之外的遊戲，本公司大多是製作所謂重製版作品，不過也大多有後續的訂單出現。雖然我們本身也覺得可能新作品的數量稍微少了一點，但如果一開始就大量推出到市場上而造成庫存太多也不見得好，再加上〝靠後續訂單來販賣〞本來就比較接近PS原本的販賣方針，因此我們還是保留了原來的做法。

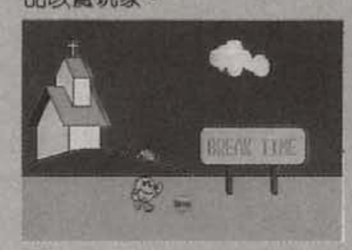
在此就以十分暢銷的「實感賽車」系列爲例，它由最初的3萬張開始，目前已經經過了6次的追加生產，而已經接近達到10萬張的數量了。而就以製作者的角度而言，價格的下降就好像是遊戲的價值下降一樣，相信沒有人是想要做出這樣的作品的。不過就以這些暢銷的系列作品來說，由於不久後就會公佈要推出續篇的消息，再加上不斷地有沒玩過前作的新玩家加入，因此結果也是相當不錯。

至於在開發方面，在去年曾經說過要努力地將PS的功能發揮到極點，而目前的目標依舊如此。就以目前所重新製作過後的「實感賽車」而言，在技術上就可以看出有著顯著的進步，它的視點已經可以看的更遠。而且除了製作的方法本身有所進步之外，在多邊形的數目上也有增加…。

而且由於技術的進步，也會跟著帶動著遊戲本身的進化。因此在未來的一年之中，我們依然會繼續地努力，向著能夠盡量將PS的功能加以完全發揮的目標邁進。

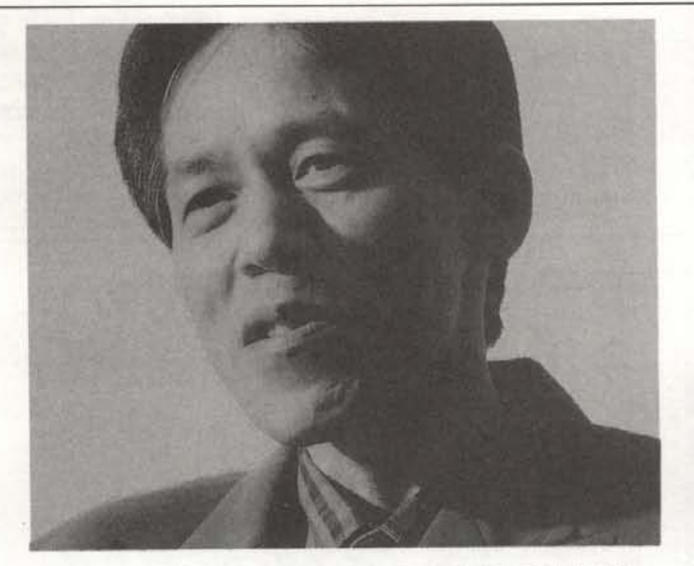
拿姆科的去年及今年

拿姆科具有再製版遊戲的數目在去年增加的趨勢，特別是在「鐵拳2」突破了1百萬張之後，各種的運動遊戲系列也都再度復活並且極受好評，因此相信今年也會十分順利才對。此外在今年之中，也預定要推RPG出作品以饗玩家。









卡普空 CS販賣事業部 市場集團總經理 **桑元 季悟**

今年對卡普空及業界而言都是相當重要的一年

負責著廣告宣傳及營業等由開發階段到商品推出時的戰略的市場集團中的領導者桑元先生，在卡普空可是一位資歷相當長的重要人物。

對卡普空而言，還是以由大型電玩移植到家用版爲主流。對於在PS中並非很常見的這項主流，事實上在前年可說是相當地辛苦。不過等到那一年12月推出「快打旋風ZERO」時，則就已經恢復正常相當順暢了。而在去年3月所推出的「惡靈古堡」，由於市場是以原本就喜歡玩遊戲的玩家50%及一般人50%爲目標，因此在廣告宣傳上可說是花了相當的工夫，而結果則很不錯。

至於我本身則認爲「眞正熱門的商品並不需要特別促銷」。而雖然促銷的成功與否與銷售量確實有關，但眞正超級熱門的作品則有許多我們所無法控制的問題存在。就以「惡靈古堡」而言，由於當初將它設定爲必須要賣到50萬張的作品，因此可說是相當地努力。但正因爲對續篇的期待相當大，所以對我們也造成了不小的壓力。

在過去的一年之中，惡靈古堡及快打旋風ZERO 2的幫助之下，可以說過的相當不錯。而如果是以卡普空在12月17日所發售的「洛克人8」而言，則今年剛好是洛克人誕生的10週年。而像這種以低年齡層的玩家爲目標的角色商品，目前所最受到歡迎的年齡層平均是9歲。而雖然看來它和目前擁有PS的玩家在年齡上有所差距存在，但我認爲是否能好好地加以掌握，則是今後的勝負關鍵所在。也就是說靠惡靈古堡捉住了女性玩家的心後，這次則是以小朋友們爲目標。對於整個業界而言，今年可說是具有相當重要意義的一年。尤其是對我們卡普空而言，更是會十分努力，好好地來加以把握！

卡普空的去年及今年

在「惡靈古堡」大受歡迎之後，使得大家對於原本認爲只會做格鬥遊戲的卡普空，在印象上有著很大的改變。此外「快打旋風ZERO 2」移植的速度，更是在市場戰略上充份地發揮了商品的附加價值。而在洛克人10週年的今年，則相信它也會相當地活躍才對。



◀「快打ZERO 2」讓者玩家們眼睛一亮。



◀「洛克人8」是卡普空針對低年齡層之作。

亞特拉斯
專務 CS販賣部長
半谷孝志



在各種不同的類型中都要取得前10名，是當前最重要的目標!!

在2年前才從其他遊戲廠商的業務工作，跳槽到亞特拉斯擔任目前的職位。經歷在十幾年以上，他會說過遊戲的業務除了要考慮到市場及戰略之外，更要對遊戲的製作本身加以關心。

在前年10月份首度推出「豪血寺一族」加入了ＰＳ陣營之後，到目標為止則已經推出了許多不同類型的遊戲上市發售。而當初則是因為ＰＳ與ＳＳ比較起來，與超任的玩家重疊的部份可能會比較多一點，因此才會想在ＰＳ上就不同類型的遊戲都加以嚐試看看。而至於ＳＰＧ等目前尚未開拓的遊戲類型，如果有機會的話，則我們也想要嚐試看看。而如果以加入ＰＳ陣營的目標而言，則是希望「在各種不同類型的軟體中都能取得前10名」，而當然如果第１名更好。

至於在這麼衆多種類的遊戲之中，則本身就包含了高風險及低風險等不同的作品。其中像是解謎遊戲及桌上型遊戲，原本就是以十分輕鬆的心情來進行的遊戲，就以「鐵道王」這一款以往曾在任天堂中推出過的作品而言，現在同樣地也可在ＰＳ上享受到它的樂趣，它就是屬於低風險類的遊戲之一。此外在傳統的２Ｄ射擊遊戲部份，則是以想要看看是不是同樣會受到玩家歡迎的心情來加以推出。

一提到亞特拉斯這家公司，相信有許多人都會有它是以「女神轉生」系列為中心的概念。而雖然女神系列本身，有許多十分熱愛它的核心玩家加以支持，不過在今後我們並不想還光是侷限在此項單一的領域之中，還是想繼續地向其他不同範圍的遊戲來發展。

在每年年底到年初的期間中，包括了本公司也是如此，推出發售的遊戲數量都相當地多，而玩家也常常會有不知道如何選擇的困擾，不過最近卻可以發現到所推出的遊戲數量有所減少。而當然競爭淘汰的情況，在哪一種業界都是一樣，因此在此更是特別要期勉自己，在今年之中一定要特別地努力才行。而其實有適度的競爭也是相當不錯，如此一來廠商也才會更加認眞而且努力地來進行遊戲的製作，在最後當然獲益還是玩家們獲益的。

亞特拉斯的去年及今年

在去年後半年陸續推出了好幾款十分受到歡迎遊戲的亞特拉斯，有著後來居上的趨勢。在過去一直是靠「女神轉生」系列來達成最大的銷售業績的亞特拉斯。看來以往最大的悲哀一無法擴充到其他領域中的情況，將會在ＰＳ上加以突破才對。

FOROM軟體
代表 社長
神 直利





廣受玩家的「國王密令」今年「Ⅲ」代將回歸原點

由ＰＳ加入遊戲市場以來，以誠實的遊戲製作態度以及困難的作品，吸引了許多忠實玩家支持的一位，一位具有非常魅力的社長。

本公司原本是以商用軟體的業務為主，而之所以想要加遊戲市場，其實說穿了只是要混口飯吃而已。但是雖然在加入時也是有很多的夢想存在，不過要混口飯吃還眞是並不容易。我雖然不知道其他新加入的廠商們是否也有如此的想法，不過我認為未來新的廠商可能會無法留下來，並又會只剩下大廠商們而已。就在這種情況下結果只能保持著原有的體制及體質，不但不能夠吸引玩家，更加不能開拓全新層面的市場。如此一來不但遊戲會沒有什麼改變，而且玩起來也會感到相當地無聊。至於像我們這樣，由於只想要混口飯吃，因此反而會提供出各種不同的遊戲出來。但由於累積了不少的壓力，因此最近也開始感到對這個市場不再感到興趣。

至於「國王密令」系列則只是要把我心中所擁有的ＲＰＧ的印象加以表現出來而已，不過由於受到技術上的限制，因而沒有辦法將它完全地一一表現出來。而雖然最後順利地將它完成，但依然有許多値得反省的缺點存在。再加上當初在修正上花了太多的工夫，因此雖然在雜誌及網路上大受好評，但我反而不太想去碰觸以前的作品。

在Ⅲ代中我加入了許多全新的嚐試，不過如果是首次接觸到它的新玩家，可能無法發現到有何不同。但由於我本身也覺得Ⅲ代比Ⅱ代難上了許多，因此為了方便初學者，這次則放入了自動地圖及道具的解說等的輔助功能。

'97年對我來說相當地可怕，在各種不同的層面來說都是一段過渡期。在流通的方式上，到底會採取傳統的小賣店或都是改用便利商店，則會在今年中有所決定。而且以現階段而言廠商的知名度可說是相當地重要，因此像我們這樣的小公司想要生活下去，可說是很不容易要好好努力才是。

PS 秘技精華

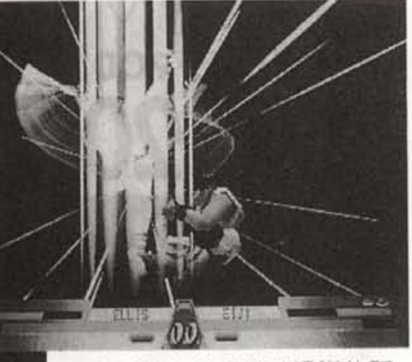
80分 鬥神傳3

鬥神傳３



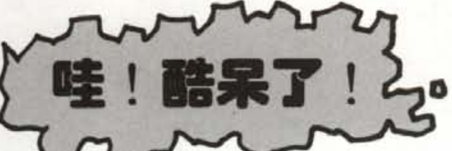
■靈魂爆彈無限

ＰＳ超人氣格鬥遊戲「鬥神傳」系列，已經推出的第３作。現在為玩家介紹新作「鬥神傳３」中，超厲害但有點危險的秘技。首先，玩家在按鈕設定畫面中將Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２中任何一鈕設定為靈魂爆彈。然後依普通程序開始遊戲，在對戰中使用完靈魂爆彈的話，則先一面按之前設定為靈魂爆彈的按鈕，並一面按□以及×鈕。如此，便可以無次數限制地使用靈魂爆彈。由於以後只要用同一種指令便可無限制地使出靈魂爆彈，所以遊戲的爽快感也將會倍增。不過，如果在空中輸入此項指令的話，畫面便會突然靜止，使得遊戲無法再進行下去。



▲在對戰中使用靈魂爆彈的話，則一面按之前所設定的按鈕，一面按□以及×鈕。不過，千萬別在空中使用。

▲在OPTION的按鈕設定畫面中，將Ｌ、Ｒ任何一鈕設定成靈魂爆彈就可以了。





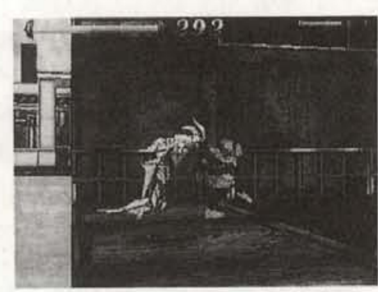
80分 ZERIM

ゼイラムゾーン



■2P對戰＆使用敵方角色

當螢幕上出現標題畫面時，則趕快輸入方向鈕的下、○、右、□、上、×、左、△。如此便可以變成２Ｐ對戰的模式。相同地，在標題畫面中趕快按方向鈕的右、右下、下、左下、左＋△的話，除了一部份的頭目外，可使用敵方角色，而且在普通的情況下進行遊戲。



▲驚人的２Ｐ對戰模式。敵人也可以使用必殺技。

70分 凱旋門賽馬

ステークスウィナー～G１完全制覇への道～



一口氣拿１億日幣

玩家在標題畫面中輸入方向鈕的右×２次、下×３次、左×４次、上×５次，選擇鈕之後，如果有馬鳴叫聲出現的話表示輸入成功。接著開始遊戲的話，則一開始所擁有的金額竟增加到１億日幣。有這麼多錢，想買什麼馬都可以。





60分

ストリートファイター　ZERO2

快打旋風ZERO2



■勝利畫面靜止



首先要使用豪鬼，把對手的體力削減至逼近ＫＯ的量，然後跳躍向對手使出斬空波動拳。接著，豪鬼著地而在斬空波動拳擊中對手的瞬間，再發動原創組合技來攻擊對手，遊戲螢幕便會在原創組合技的勝利畫面中靜止住。

70分

アークザラッド Ⅱ

妖精戰士Ⅱ



■隱藏事件

事先將記載有「妖精戰士」過關資料的記憶卡插入主機，並在標題畫面中選擇「CONVERT」，再以被轉換過的資料來開始遊戲。然後，將劇情進展到在インディゴス酒場內打倒グルナグ的地方。於是アーク們與敵人交戰的隱藏事件，會在ロマナア秘密研究所內發生。接著，在白色家中當劇情進展到エルク處於瀕死狀態的事件時，則アーク追趕アンデル的隱藏事件也將會發生。



▲アーク正在進行戰鬥，新作比前作更加有趣。



■可以聽歌

首先，將遊戲進行到シュウ變成伙伴那一天的晚上。然後再前往インディゴス酒場，便會發生可聽到シャンテ唱歌的事件。不過，當玩家進入インデゴス酒場並在歌唱的途中出去的話，則事便會結束。



■機場的道具

首先，把アルディア機場大廳的戰鬥解決掉。然後，在走出大廳之前與女人質進行交談。如此，不但敏捷度會提昇，而且還可以取得「疾風のバンダナ」。



■隱藏寶箱

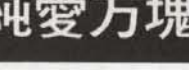
在ユド村的左側有一戶村民家，玩家從前面大門進去的話，雖然可看到寶箱，但有障礙物所以無法取得。不過，從民家後面進入的話，便可以取得寶箱。在寶箱之中裝有「反撃のバンダナ」，裝備的話便可以提昇反擊的等級。另外，ユド村有一民家養狗，在此民家的地下室有隱藏房間。進入房間並往左下方前進，若往牆壁方向走的話便可以進入牆壁中，然後便可以依路徑前進。在此所隱藏的寶箱，裡面有裝備之後能提昇防禦力的「長老のはちまき」。

■可飼養小狗

遊戲中有可以飼養小狗的秘技。首先，玩家要將インディゴス裡獵人ギルド所委託的工作「調查インディゴス的下水道」以及「廢墟的幽靈屋」完成。然後，再次前往インディゴス獵人ギルド那兒的話，又會增加另一件委託事件「找尋バーンズ的小狗」，玩家要接下來這份工作並完成它。接下來前往エルク的公寓的話，便可以養小狗了。



80分



ときめきメモリアル對戰ぱずるだま

純愛方塊

■方塊變成無尾熊

首先，玩家在等級選擇畫面中選擇「根性」。接著，在輸入名字的畫面中，輸入「しりつきらめきこうこう」並選擇「決定」。只要每輸入５個字的話畫面上的文字就會消失，然後游標會跑到最前面，不過不要在意並繼續輸入。接著，畫面上會出現「ありがとう」，而且遊戲中的「大方塊」以及「小方塊」都會變成無尾熊的形狀。



▲如圖所示，方塊全變成無尾熊了。就像在作惡夢一樣可怕。



■可以聽配音

首先，不論是哪一位角色都可，玩家只要在好結局的情況下過了根性模式的關卡，便可以在思い出模式中欣賞角色的回憶畫面。當畫面上顯示出回憶的最後一幅畫面時，玩家可一面按Ｌ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２鈕中任何一鈕，並一面按方向鈕上、下、左、右任何一方的話，則可以聽到角色的配音哦！



■馬上進入展示畫面

在標選畫面之中按SELECT的話，便可以馬上觀賞到指令標題畫面。順便一提，老在指令標題畫面之按SELECT的話，則台詞的字會消失不見，而畫面會變得更清晰易見了。



■打招呼選擇

開了電源之後，在打招呼的畫面尚未出現之前持續按SELECT鈕的話，早上的打招呼變成第1種。同樣地，持續按L1鈕的話，早上的打招呼會變成第2種，持續按L2鈕則會變成白天的打招呼，持續按R1鈕則會變成晚上的打招呼，持續按R2鈕則會變成深夜的打招呼。另外，將「おきにいり」記錄於記憶卡中，便可以指定打招呼的角色。



80分 木星戰記

ベルトロガー9



■一開始便很強

首先，玩家在破關一次之後，將資料記於記憶卡中。接著，再利用此資料來開始遊戲，於是，玩家在遊戲一開始時，就會在先前過關時所保持武器，附在武器上的WPA、彈數、使用的SAPU的一半狀態之下開始遊戲。

▼在遊戲一開始時就有這麼多的裝備。過關時的狀態愈強，重玩時也愈強。



■回到標題畫面

這是一項可以突然回到標題畫面的秘技。玩家在遊戲中，一面按住L1、R1、L2、R2、SELCET鈕，並一面按開始鈕的話，便可以回到標題畫面。



70分 超能力大戰

サイキックフォース

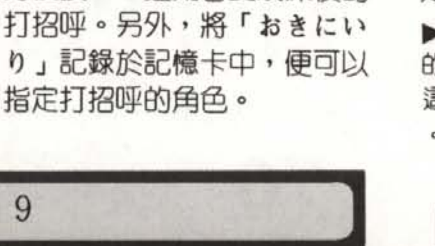


■迷你指令總匯集

在遊戲的說明書中會經提及，若以難易度困難的情況下，將所有角色的故事模式破關的話，便可以使用頭目…。在此，我們將針對說明書中所沒提及的小秘技，做一次匯集介紹。首先是能在序幕畫面中顯示出歌詞的秘技。在開了電源的時候，玩家按住2P的L2+R2+選擇鈕不放就行了。接下來就是在相同角色對戰中所會發生的細微變化。當兩位ウォン在對戰時按下暫停鈕的話，則角色會大叫「時よ」。另外，若是兩位玄眞對戰的話，則對戰前「READY GO！」的聲音會變成秋元羊介先生的聲音。這對喜愛其動畫的迷是很棒的秘技。



▲此為字幕模式，玩家可以看著字幕跟著唱歌。在序幕畫面開始之前要持續地按住按鈕。



▶沒看過「G鋼彈」的話就不容易瞭解，這是項很好玩的秘技。

70分 純愛方塊

ときめきメモリアル對戰ぱずるだま

■2項超級秘技

深受玩家歡迎的對戰方塊遊戲「純愛方塊」，有2項不為人知的秘技。第一項就是在根性模式中，可以突然從好雄開始的秘技。玩家在標題畫面中輸入○、○、△、△、○、○、×、△、○、△、△指令之後，若有聲響則表示成功。另一項就是秘技。首先，玩家選擇「2人でプレイ」，並在模式選擇畫面中，一面按1P方向鈕左方、2P方向鈕右方，一面按決定鈕。之後，在對戰回數決定畫面中，一面按1P方向鈕上方，2P方向鈕下方，一面按決定鈕。如此，玩家便可以選擇3位頭目角色。如果玩家想要1P模式中使用頭目的話，就要用所有的角色來破了耐力模式的關卡之後，並切掉視覺畫面，再開始遊戲的話便OK。

▶輸入指令之後開始根性模式的話，突然會從頭目好雄開始。不過，這也不算很困難。



◀這就是使用頭目的指令。只要是對戰的話，便可以輕鬆使用。

70分 ワイプアウトXL
磁浮飛車XL

■所有環行路線出現

自從「磁浮飛車XL」上市之後，熱愛它的玩家愈來愈多了。在本遊戲中，玩家所能選擇路線的範圍，會隨著每一次的過關而增加，在初期所有環形路線中只要取得第１名的話，則「挑戰１」的隱藏模式便會出現，若在此模式中每關都取得第１名的話，則隱藏等級也會出現。不過，目前我們發現一項秘技，那就是即使沒過關也可以出現所有環形路線。玩家在MENU畫面中，一面按Ｌ１＋Ｒ１＋選擇鈕，一面輸入□、◎、△、◎、□指令便可。另外，如果玩家想使用在最後才會取得的最強隊伍「 PIRANHA」的話，只要在MENU畫面中，一面按Ｌ１＋Ｒ１＋選擇鈕，一面輸入×、×、×、×、◎、△、□指令便可。



▶在此畫面之下，可以選擇所有的環形路線。雖然可選擇的範圍擴大了。但初玩者最好不要選擇高難度的環形路線。

◀只要利用指令，便可以輕鬆地讓所有的性能提高至極大化。



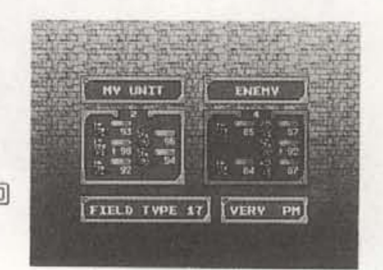
60分 傳說のオウガバトル
皇家騎士團



■戰鬥測試

在所有地圖所構成的編成畫面中，一面按２Ｐ的Ｌ１＋Ｌ２＋Ｒ１＋Ｒ２＋選擇鈕＋開始鈕，一面按１Ｐ的開始鈕的話，則可以進入「戰鬥測試」模式。在此模式中，可以讓任意兩個部隊互相戰鬥。玩家可利用方向鈕的上下來選擇部隊，按開始鈕的話戰鬥便開始。順便一提，利用Ｌ１或Ｌ２則可以設定地形形態，利用Ｒ１或Ｒ２的話可設定戰鬥時刻。

▶一進入戰鬥測試的話，就無法再回復到原來的遊戲了。



80分 ベルトロガー９
木星戰記

■變更難易度

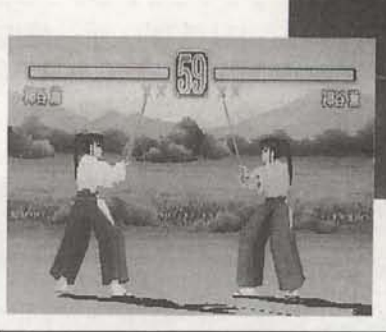
在標題畫面中，當畫面出現「PRESS START BUTTON」的時候，玩家一面按×＋□＋方向鈕右上，一面按開始鈕的話，則會出現簡單的懦夫模式。另外，在標題畫面開始出現時，迅速地按Ｌ１、Ｒ１、Ｌ２、Ｒ２、□、×、△、○鈕的話，則會出現困難模式。

70分 るろうに劍心
神劍闖江湖

■隱藏角色以及OPTION

最新格鬥遊戲「神劍闖江湖」，是以受歡迎的卡通爲原作而製作的，現在要爲玩家介紹它的隱藏角色以及隱藏OPTION。首先，有關隱藏角色，當玩家選擇ＶＳ模式的時候，一面按２Ｐ的Ｌ１＋方向鈕左方一面按決定的話，則可以使用神谷　。相同地，一面按１Ｐ的Ｌ１＋方向鈕左方一面決定的話，則可以使用頭目齊藤一。接著是有關隱藏OPTION。在普通的OPTION畫面之中，玩家將游標移到「按鈕設定」上，並一面按選擇鈕一面按方向鈕左方便可以。在此隱藏OPTION畫面之中，玩家可以做平常無法做的設定，例如將畫面弄成黑白的，或可讓我方角色變成無敵…等。

▼這就是隱藏OPTION畫面。若將角色設定成無敵的話，則對於連續技等的練習將會有所助益。



▲這就是隱藏角色神谷薰，在本來沒有女孩子參賽的遊戲中，加入了她會讓比賽增添不少色彩。

各位看官：還喜歡這次我們為您收錄的秘技嗎？如果沒有中意的，別急、別急！很快我們又會見面的！



已發售軟體特報

獨斷手腕 精彩評論

給您最不同感受的軟體介紹

175款
熱力四射

在眾多的遊戲軟體中，如何用最少的資金，獲得最大的樂趣，是一件相當傷腦筋的事情，因此提供您最正確最有參考價值的特輯，是我們的責任，也是我們的義務。在近期已發售軟體特報中，我們以遊戲的評論為介紹重點，目的是供您當作買軟體時的參考。





如果玩家只有PS主機，而且對本遊戲充滿興趣的話，則可以試試看。對於本遊戲，我的第一印象並非很好，那是因爲我覺得內容缺乏創意，到處都有似曾相似的感覺。很可惜的，獨創性可說是非常低。如果容我說句實話的話，我希望能在內容上面多下點工夫。

重 點 介 紹

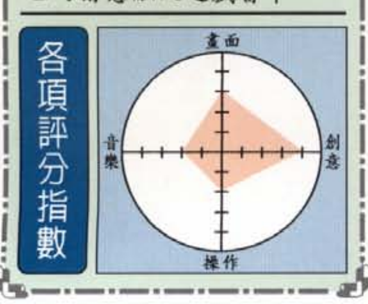
CHECK POINT

由於迷宮的要素多 所以可以反覆地玩

本遊戲所採取的系統，就是迷宮的構造以及道具出現的位置，是以隨機的方式決定的。因此，玩家可以反覆地玩也不會覺得一成不變。由於每次玩都會有不同的新鮮感，因此即使破關之後，還是可以重覆再玩。

角色都極具個性 但不易融入感情

主角登森的樣子，就像以往漫畫中所出現的動物一般，十分可愛而且討好。村鎮裡的住民雖然都是普通人，但他們的樣子極具個性。正因爲角色們給人的印象太強烈了，反而會讓玩家無法將自己的情感融入遊戲當中。



王宮の秘寶　テンション

王室秘寶

■VAP　■1PLAY
■'96/09/27　■記憶單位 1
■￥5800

製作小組專訪

9月27日是本款遊戲的發售日，也是主角登森的生日。由於本遊戲的主角長得太可愛了，所以在遊戲上市不久之後，登森便成爲小學生們之間的熱門話題。乍看遊戲畫面時會以爲是款動作遊戲，但事實上是一款動作性極高的RPG遊戲。玩家除了PS之外如果還有其它主機的話，便會發現雖然此遊戲似乎多多少少受到其它作品的影響，不過值得玩家試一試。

奇異生物的迷宮大冒險

全身圓滾滾而且來歷不明的可愛生物「登森」是本遊戲的主角。玩家在此RPG之中要操縱主角，並在各種迷宮內要不斷進行探索。首先，必須在「WILD WORLD」村鎮中進行情報的收集，找出要潛入的迷宮。登森潛入迷宮之後，一面收集道具來強化裝備，一面與怪物對戰，最終目標便是前往最底層。本遊戲與其它大多數的RPG的不同處，在於遊戲系統構築良好，即使玩許多次也不會覺得厭煩。



▲只有按△鈕時才會出現。可以知悉怪物以及道具的位置。

迷宮是以任意的方式出現的

登森每潛入一次，迷宮的構造將會出現變化。而且所能取得的道具，每次都是以任意決定的。因此，即使進入同一個迷宮，每次遊玩時也會有不同的新鮮感。由於迷宮的構造是任意決定的，所以無法一個個記下來，當玩家迷路時，不妨按△鈕，如此便可以隨時顯示出地圖供做參考用。



▲由於迷宮的構造是任意決定的，所以每次都要探索得很仔細。

戰鬥是採取回合制

光看畫面就會讓人覺得遊戲的戰鬥具有高動作性，不過，事實上戰鬥是採取回合制的。因此，如果玩家不採取任何行動，怪物也動彈不得。玩本遊戲時可以不用太心急，最好仔細考慮清楚之後再行動。



▶如果我方不進行移動，攻擊或使用道具的話，怪物是不會行動的。



▶只要主角採取行動之後，怪物才會有所動作。

死亡便回到村鎮



▶被怪物打倒後，全身裝備會被剝光並回到迷宮的入口。

●編輯部評論

由於我喜歡嘗試不同的遊戲，所以當遇到一款新作品時，常常會拿來和其它的作品比較。本遊戲在困難度方面，因爲比較簡單，所以很適合初玩者來玩。另外，在系統方面有幾項設計並不如人意。例如在迷宮內無法一直顯示出地圖…等，這些缺點都應該解決。

●遊戲優缺評論點

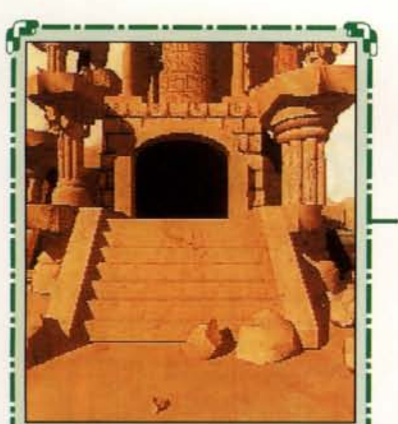
- ○每次玩時迷宮的構造都會變化，所以可玩很多次。
- ○只要掌握住過關的訣竅的話，便會覺得很有趣。
- ○矇矓的世界觀讓人覺得不錯。
- ○即使變更裝備也不會耗費回合數。
- ×無法經常顯示出地圖，所以非常不方便。
- ×主角的個性太強烈了，無法使玩家融入感情。
- ×遊戲畫面刻畫得不夠細緻而有粗糙感。
- ×即使掉入陷阱，陷阱仍不會消失。因此，可能會掉入同一個陷阱好幾次。

スペクトラル　タワー

古塔傳承

■IDEA FACTORY
■'96/10/04
■¥5800
■1PLAY
■記憶單位 1～2

遊戲種類





將階層數多當做是穩定狀態並不妥。當感覺不對時慢慢的小心翼翼的玩才是。這才是此遊戲正確的連接方法。可在塔中停留。當您長時間操縱時會感覺到遊戲變得單調，所以1次的遊戲時間儘量短一點，稍爲休息一下，就最適當的玩法了，請玩家多參考。

重點介紹

CHECK POINT

與衆不同的遊戲組合擁有不同的玩法。

這個遊戲的不同系統正是一頭栽入而玩的魅力所在。依照輸入數字而製成的人物可依強度不同而一再的修改。而用骰子決勝負的戰鬥，每次都像是賭博似的令玩家可體驗到。加上，一度被征服的塔，再挑戰時也會變化。攻擊並不是獲得勝利的最佳判定，等級的提高及用骰子

等級的提高和隨機的戰鬥系統有疑問。

來進行。總而言之，運氣若是不好，打倒了怪獸什麼也得不到。所以重覆地戰鬥並不能加強實力，並有可能會造成不重視戰鬥實力的提升，而只靠運氣了。

各項評分指數



製作小組專訪

「古塔傳承」現今正熱賣中。令您無法想像的大規模冒險正等著您哦！現今，對於那些清除指定塔的強手們，如到達遊戲中隱藏的神祕樓層，將有獎品贈送哦！而挑戰的目標正是「特別之塔」和「最後之塔」這兩者。令人興奮刺激的挑戰正等著您哦！

征服世界各地的塔和萬層古塔

潛入世界各地所存在的塔卯足全力以世上最高層爲目標，而冒險的ＲＰＧ。玩家必需先將自己的分身和同伴製作出來，在數個塔中選擇出自己所想征服的塔而展開冒險。階層數會隨著塔而有所不同，從爬上第十層開始至最高一萬層爲止。這個遊戲的特徵是採用了各個不同的遊戲系統所作成的，譬如製作同伴時，將4～8行的數字輸入後就可以了。



▶輸入編輯部的電話號碼而成的角色竟是商人。

地圖的形狀隨著操縱而變化

雖然塔的各階層都有前進下一層的門，但一定要找到能開門的鎖匙才可以。首先在最開始的時候，所要做的是拿到鎖匙。因爲每前進一層形狀都會改變，所以可重覆遊戲。

找尋鎖匙並向下一層GO！

◀在階梯的某處找出鎖匙，將門打開進入下一層。



◀和前次所玩的形狀有所不同，樓層有陷阱和寶箱。

和怪獸的戰鬥用骰子來決勝負

雖和正在徘徊的怪獸接觸就會展開戰鬥，但攻擊的判定是由骰子來決定的。所骰出來的是☆或○的數字就變成攻擊力，如果是×的話，攻擊就算失敗了。還有，等級提昇的話，必殺攻擊的準確率就會愈高。



▲攻擊對方的攻擊力，看這個圖就可清楚明白。對這個怪獸2/1的攻擊力。





▲當攻擊出現必殺之時，就會消失一個♡，當全部的♡都消失之後，就是打贏了。

●編輯部評論

依照塔的不同，不同的怪物會出現，在戰鬥畫面中以骰子出現的點數來決定攻擊力，所喜歡的人和喜歡的要素有很多，並不是那麼的困難，是屬於秋夜裡適合玩樂的遊戲。對於所營造出的氣氛雖然不錯，但是以ＰＳ的作品卻要¥5800來說，或許價錢上有些偏高。

●遊戲優缺評論點

○依照模型所作成的人物非常可愛。
○因爲有1000階、1萬階的塔而可長時間的遊戲。
○可利用自家的電話號碼和所編的號碼所作成的組合非常有趣。
○各個職業的性格的解說也很確實。
○輸入資料時間短，遊戲節奏良好。
×運氣若不好，一直失敗會失去信心。
×沒有前序介紹，稍嫌單調
×網狀的塔令人迷失方向。
×征服一塔就要回復ＨＰ。
×戰鬥怪獸沒有卡通化。

PS初期的RPG名作後篇終於登場了！除了原先的特色之外，又因有新的主角而更有新意，13位角色各有各的個性，讓沒玩過前作的人也能夠享受其樂趣。而本遊戲的戰鬥系統絕不會顯得麻煩，也是具有高評價之處，也建議玩家還是和前作一起遊戲會比較有趣。

重點介紹

CHECK POINT

系統有延襲也有創新

「Ⅱ」和前作一樣，是以故事鏡頭和戰鬥畫面交替著進行的。在戰鬥畫面中，各角色各成單位，形式如同戰鬥SLG般，可使用直接、間接攻擊。直接攻擊威力大，但易遭反擊。另，新作中還加上使魔物加入的系統。

玩過前作者樂趣更高

在「Ⅱ」中有艾爾克等新的主角，因此光玩「Ⅱ」就十分有趣了；但，若有玩過前作的話，將更能融入故事之中。另外，由於可以將前作破關時的記錄，因此前作的主角亞克等將會較強，也可以將前作的裝備延用哦！

各項評分指數

畫面 / 創意 / 操作 / 音樂

アークザラッドⅡ

妖精戰士Ⅱ

■SCE ■'96/11/1 ■¥5800 ■1PLAY ■記憶單位 2～6

製作小組專訪

在玩家之間造成話題的PS初期RPG大作之續篇終於登場了！細緻的操作性、先進謎題，再加上新的故事，無論是已玩過前作玩家，或是未接觸過的新手都定能輕易上手。原先，主角亞克帶領七位勇者在史美利亞展開戰鬥…然而故事好像還沒完就結束了！相信玩家一定都在等著續篇發售。時隔一年半，續篇「Ⅱ」終於登場，請大家再度捧場吧！

PS初期RPG大作之後篇

由於本作是「妖精戰士」的續篇，因此在戰鬥的系統和故事的展開上基本上都繼承了前作。不過，實際的故事倒不是由前作的最後場面開始的，而是由新的主角艾爾克的觀點來展開新的故事、捲入事件、並繼續戰鬥下去。而到最後還將會與前作的主角亞克相碰頭，使兩個勇者的故事合而爲一，完成眞正的冒險。



▲賣座良好的前作也是一個值得向初學者推薦的RPG。



首先是新主角艾爾克的旅程

故事是從「Ⅱ」的主角艾爾克幼年時期的回想夢境開始：那是一個爲了要獨占精靈的力量，使得他的整個家族在他眼前完全被害的悲劇故事。而後，艾爾克成了一名獵人，與命中註定的少女莉莎等同伴相會，並展開了戰鬥……。

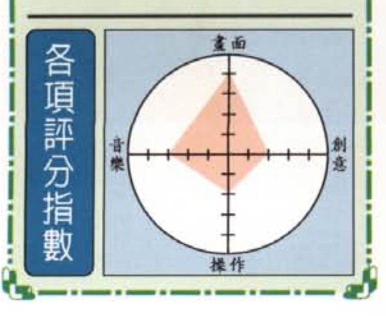
和同伴的相會

・・・私をここから逃がして欲しいの。

▲和命中註定的少女莉莎的相見。

和亞克相遇才展開了眞正的戰鬥

在艾爾克戰鬥的日子中，共獲得了包括舊時的恩人修和莉莎在內的5位同伴。而後，他們來到了會回想起悲傷過去的禁忌之「白色之家」。在此，艾爾克除了碰上初戀的對象等人之外，還遇到了偶然來到此地的亞克等一行人……。


▲兩位勇者的冒險至此合而爲一。



▲艾爾克悲劇的再會。而救了繽琦的，正是亞克等人。

●編輯部評論

本作比前作的RPG要素更加濃郁，不只是對前作的迷，連對期待好作品的玩家都是十分值得推薦的。全作大約要花50個小時左右可以結束。但是如果你想多體會一下新增加的讓魔物加入同伴的系統的話，相信你至今可以快樂地玩上 100個小時以上呢！

●遊戲優缺評論點

○故事的進行順利而沒有壓力。
○故事精練而具有樂趣。
○系統簡單明瞭，初學者亦十分容易上手。
○若記憶卡中存有前作的資料的話，將可再度開始遊戲。
○無論是原先的主角亞克等，或是新主角艾爾克等均可做感情的移入。
×由於發售時間距離過久，設定、故事等已經遺忘。
×前作中使用的角色本回中可能變爲不能使用。
×故事部分單調。

ブルーフォレスト物語～風の封印～

風之封印

■萊特小組 ■1PLAY
■'96/12/06 ■記憶單位 1
■￥5800

製作小組專訪

經過長期的籌劃作業之後，「風之封印」終於在PS版中與各位玩家見面。由於本人對此遊戲情有獨鐘，所以就算不想買，至少也要跟朋友借來玩。由於角色的生死，會依據主角性格，選擇不同而有所決定，所以遊戲中最好不讓任何一位主要角色死掉，這樣做的話結局才比較好。另外，故事的角色很豐富，所以人物人際關係也相當地複雜。



從遊戲的整體平衡度來看，由於PS版的比3DO版的要好得多，所以也就比較容易上手。有關劇情方面，由於故事非常具有張力，所以若有人沒有買3DO版的話，則可以試試PS版。本作由於是移植的作品，所以戰鬥系統仍沿襲舊作而沒有任何新意。

重點介紹

CHECK POINT

是一款一次可以玩2種劇情的遊戲

由於玩家可以從2位角色中選出主角，並決定主角的性格，所以對於自己所創造出來的角色一定會愛不釋手。另外，在玩第一次時對於另一位主角的心情或背景…等不瞭解的時候，則可以再玩一次來體會其心情。

從3DO版移植並加入一些新要素

本遊戲是從3DO版移植到PS版，在遊戲平衡度…等方面都做了相當的調整。故事本身也比3DO版的還要多一些，特色就在於劇情是由序章、本篇、繼續3章所構成的。由於戰鬥畫面沿襲舊作，所以發展速度頗慢。

各項評分指數



採多重劇情型的RPG

瓦魯耶魯斯是一位從小就在農村長大的平凡少年，而拉克吉特則是一位在魔族中，以培養女戰士的方式而被教養的少女。本遊戲的內容大綱，就是在描述這2位男女由於被自己所背負的命運所引導，而各自踏上偉大的冒險之旅。





故事會依角色不同而變化

玩家在遊戲中首先要從這2位主角中選擇一位適合的人選，來進行劇情的發展。當然，沒被選爲主角的另一位角色，還是會出現在遊戲中，而且會在劇情的某個地方與主角相遇。

依主角性格的不同對話會有變化

在序章決定角色性格

在進入遊戲的本篇以前，會出現所謂的「序章」。在序章中玩家可以體驗到主角幼年時代的各種遭遇，而主角的性格…等的初期設定值，也會隨著玩家採取的行動不同，而將會有所差異。



◀角色的性格有很多種類。



▶例如，在同一狀況下與村中的小孩們交談的話…。

●編輯部評論

在開始時因爲可以選擇主角，所以遊戲的樂趣度相對地也提昇成兩倍。適合長時間遊玩，而且故事結局也很豐富具有多樣性。主角性格決定事件…等系統雖然是一項新的嘗試，不過卻令人讚賞。在畫質、角色演出…等方面由於和3DO版的完全沒兩樣，所以讓人覺得可惜。

●遊戲優缺評論點

○在遊戲開始時可以選擇角色，玩家還可以自己決定角色的性格，所以是一款自由度頗高的作品。
○劇情本身具有良好的架構，由於依玩家所決定的性格等的不同，故事劇情也有變化，因此無論玩多少次也會有不同的新鮮感。
○角色間複雜的人際關係，使得故事更加精彩。
×在戰鬥畫面方面希望能有更多的角色演出。
×每個事件都能拉長一點的話會比較好。
×角色的原畫很不錯，但希望能有個人的特寫畫面。

戰鬥畫面導入「準備姿勢」概念

有關與敵人的戰鬥，本遊戲基本上是採取依指定選擇的不同，各角色的行動也將有所變化的這種模式。不過，在攻擊時則必須做2次的指令選擇。這是因爲在使出招式之前，本遊戲還設定有「準備姿勢」的動作。









本遊戲特別適合初玩者，並且充分地掌握住正統RPG的基本要素。從碰上敵人到進入戰鬥畫面爲止，所須花的時間還不用到1秒。由於本遊戲充滿了友情、神秘、秘術…等，所以可稱得上是一款出人意料之外的奇作。另外，遊戲中還會出現怪異的宗教團體呢！

重　點　介　紹

CHECK POINT

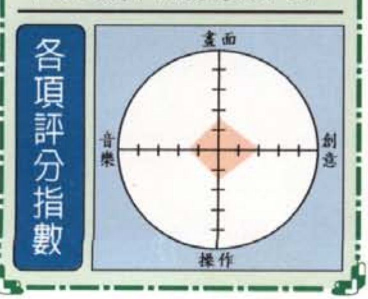
戰鬥畫面進展快速 充滿了臨場感

相信有很多玩家對於以往RPG遊戲戰鬥時間過長，多多少少有不滿，然而在本遊戲中則不會有此種困擾。戰鬥時所採取的行動有「武器」、「法術」、「道具」、「逃跑」共4項。這些設計好的戰鬥系統非常方便。

著重處理速度 犧牲了故事畫面

本遊戲爲了要將戰鬥時所花的時間縮短，所以在某些要素方面則有所犧牲。對於能活用PS畫面處理的要素，並沒有採納進遊戲中。

總體來說，雖然縮短戰鬥時間並沒減少戰鬥次數，不過遊戲平衡度還是不錯。



里見の謎

里見之謎

- Sound Tech Japn,
- '96/12/06
- ¥5800
- 1PLAY
- 記憶單位 1～3

製作小組專訪

「里見之謎」中所出現的角色莎野及泉，她們的配音是由沖繩出身的藝人島廣子小姐擔任。廣子小姐不單單只有做人物配音，她還在遊戲中高歌一曲（很好聽！可別錯過！）另外，在製作小組名單出現的畫面中，按R 2鈕的話則可以欣賞到美麗絢爛的流星的畫面哦！不過上述的歌曲以及流星兩畫面，只有在全破時才可看得到，所以玩家可要多多加油了。

採用簡潔遊戲系統的RPG

故事背景在世紀末期。以漁業爲生的塔提耶馬那鎮裡，由於發生了許多天災地變而變得荒蕪一片。在發生這種讓人不安的情況的背景下，宗教團體「努努」便趁機擴大其勢力範圍。

主角在某一天發現了一只茶壺，爲了成爲傳說中的英雄而踏上了冒險之旅。

本遊戲最大的特色就在於操作系統加以簡單化，而且進展速度蠻快的。通常模式是以視窗來顯示的，而在戰鬥模式中只要按一個鈕便可以終結攻擊。順便一提，玩家只要在一瞬間便可以切換至戰鬥模式了。



地圖簡單但可別掉以輕心

目前由於所有RPG遊戲的地圖具有相當高的自由度，所以即使玩家知道要做什麼事，但經常仍會迷惑應該何去何從才好。本遊戲雖然劇情上也有一些細的枝節，但基本上只有一條主幹，故自由度不會那麼高。不過也因爲如此玩家可以更深入地去玩味故事劇情。



▲往上走的話畫面會出現分歧路線。每條路線都隱藏著線索。



▲戰鬥畫面。攻擊左方敵人按□鈕，中間按△鈕，右方按○鈕。

沒壓力地解開世紀之謎

由於刻意縮短了戰鬥時間，所以在攻擊時並不會出現時下遊戲一般太華麗的效果。在玩家按下攻擊鈕的同時，主角們就會馬上攻擊敵人。因此，在這種速度感之下，故事的進行也會更加流暢。





◀遊戲中有許多美女角色。

▶玩家要想辦法找出她們。

●編輯部評論

由於戰鬥畫面進展的速度相當快，所以玩家可以在毫無壓力的情況下來進行遊戲。另外，遊戲採用了基本的系統以及分歧少的劇情，所以即使初玩家也可以安心地享受遊戲。不過，故事人物讓人覺得有點單調。再加上遊戲畫面過於簡單，所以並無法滿足所有的玩家。

●遊戲優缺評論點

- ○讀取CD幾乎不花任何時間，遊戲進展很順暢。
- ○普通指令、戰鬥指令、系統都很簡單，所以即使是初次玩RPG的人也可以很快進入狀況。
- ○戰鬥時的操作很簡單。
- ○容易掌握住地圖，在移動時就不會迷惑。
- ×沒有活用PS的資源，畫面設計太簡陋了。
- ×整體上仍然會讓人感覺以往遊戲一般的印象。
- ×戰鬥時並無法知道能對敵人造成多少損傷。
- ×比較適合小朋友玩而不適合大人玩。

ワイルドアームズ

狂野歷險

■SCE ■1PLAY
■'96/12/20 ■記憶單位
■¥5800 1～15





動作RPG般的2D原野地圖、3D的戰鬥畫面、精靈的召喚指令、以完整的交響樂來作爲背景音樂等，在以上的地方，狂野歷險都是一個很有特色、不同以往RPG的作品。在遊戲的類型來說，這可說是一個進化過後的RPG，希望你也能夠來幫忙加以評價一下。

重點介紹

CHECK POINT

是否為成功的RPG

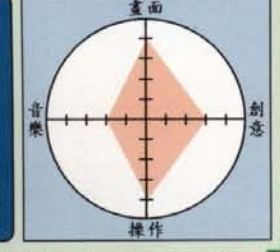
狂野歷險在動作RPG般的動作、3D的戰鬥、召喚指令、圖像等方面都很有特色，然而最近的一些RPG，以簡單的圖像、系統等，卻標榜爲正統派的RPG……相信玩家在經過長時間遊戲的比較後，應能自己評價才是！

廣大的故事和世界

狂野歷險還有一個值得評價的，在於它的故事環環相扣，也就是人物的關係和謎團依次解開的這一點。例如羅迪的行動原理和目的都特別顯著，但其中也有許多的伏線。且主角3人的設定都有明的部分、也有暗的部分，感情的構築相當地深廣。

各項評分指數





製作小組專訪

本遊戲在劇情的組合和世界的設定、戰鬥的系統等，都和既存的RPG有很大的不同，就連登場人物的行動原理都可能會讓玩家們感到十分地特別。不過，這也代表了它不因循，因而有著很高的評價。其中較引人注意的有：3DPOLYGON戰鬥畫面、有用而不只是吊人胃口的新道具、以交響曲爲BGM等，算是個相當好用的作品，非常地有意思。

需要訓練的原野型RPG

這是一個以在千年前因對魔族的大戰而荒廢的佛爾蓋亞爲舞台，由槍械士羅迪、財寶獵人薩克和亞德魯哈特的公主希莉亞3人爲主角的原野型RPG。



其戰鬥以3D多邊型來表示、移動則採2D的原野俯視畫面，因而也具有十分的動作性。

除了在戰鬥中可使用通常攻擊、魔法、召喚等操作簡易的系統外，也不用無益地練等級，相信玩家只要在明瞭了旅行的目的和角色行動的原理之後，就一定會認可這是個很有良心的高評價作品。

◀戰鬥爲3D的POLYGON畫面，在選擇指令後輸入。

極具爽快感的戰鬥系統

本遊戲的戰鬥系統爲嶄新的力量能力系統。依戰鬥中的行動來集氣，當集至25%時即可選擇一種能力。（50%時爲2種，依此類推）玩家可自通常攻擊、魔法、召喚等方式中活用，遇強敵時再使用這種不用耗費MP的「能力」。

另外，使用防禦指令時較易集氣、等級高者集氣較快、力量達滿點時可回復角色所有異常狀況等，都是玩家不可不知的。



▲力量量表。藍色表示集氣狀況，紅色則爲能力之等級。

精靈的召喚

在角色裝備上力量板並到達等級2之後，就能以能力將守護佛爾蓋亞的精神體具體化而召喚出精靈出來。精靈共有21種，分有地、水、火、風、雷、聖、魔等屬性，在對頭目時很有用。



力量的使用方式

當力量集至25%時，攻擊、防禦力將暫時上升，玩家可自行決定是要自己攻擊、或是召喚精靈等。唯要注意在等級上升後，原先會的指令可能會變得不具意義哦！

●編輯部評論

在原野之上，甚至可以做如拾起物品後丟棄、或是推動的動作來作解謎的遊戲，相當地有趣。除非你是已經破關一次了，不然，在一開始玩的時候，什麼提示也沒有，一定會大傷腦筋吧！另外，本遊戲在角色的動作、特殊攻擊的效果演出上都很棒，是不容錯過的作品！

●遊戲優缺評論點

- ○如動作遊戲般的操作。
- ○劇情的目的和角色的行動原理相關連。
- ○如西部劇般獨特的世界。
- ○角色十分可愛。
- ○如電影般的動畫映像。
- ○戰鬥時的3D多邊形動作畫面動感良好。
- ○世界設定等的導入部分良好。
- ○博覽會等小遊戲很熱鬧。
- ×移動時的角色和戰鬥時的角色看來大不相同。
- ×希望劇情中能有些更難解的謎題。
- ×西部劇般的世界觀並無法統一化。

BASTARD!! －虚ろなる神々の器－

暗黑破壞神

■集英社・賽塔　■1PLAY
■'96/12/27　■記憶單位 2～4
■￥6800

製作小組專訪

在JUMP雜誌中深受讀者歡迎的漫畫「暗黑破壞神」，在經過松山先生的精心改編劇本之後，終於要以RPG的姿態搬上PS主機。在本遊戲中除了大受歡迎的角色之外，其他在原作中出場機會並不多的一些角色也將大爲活躍。遊戲設計成即使沒看過原作漫畫的玩家也可以馬上進入狀況，另外事件的數量也不少，玩家可以體驗到精彩的劇情發展。

當大家在談論到基於原作所製作出的遊戲時，都會發現它們由於太著重於角色，因而忽略到重要的系統。不過，「暗黑破壞神」並沒有上述的那種缺點，不論在角色個性、戰鬥系統方面，都調和得非常均衡，而且戰略性的範圍也相當廣。是款原作迷不能錯過的遊戲。

爲了找回記憶而踏上冒險之旅

「暗黑破壞神」爲連載在週刊少年JUMP中超熱門的漫畫，而本遊戲就是以此漫畫爲原作而製成的3D型RPG，而且故事劇情完全是原創的。遊戲的主角爲達克修柰，而故事就是從主角爲了找尋失去的記憶以及愛人蒂亞・諾特・優子，而踏上冒險之旅開始的。另外，遊戲中將會出現原作內四天王、鬼道三人衆、武士…等25位主角。依據事件的不同，可以看到說明各角色的過去的外傳故事，而這也是原作中所沒有交待的。



遊戲有2種視覺效果

在透過多邊形處理的3D原野上，只要使用方向鈕便可以自由地移動。若覺得某些地方很可疑，而事實上會發生某事的情況下，只要走近可疑場所事件便會自然發生，事件畫面的表示方式有2種，第一種是透過文字的情景描寫，另一種則是透過3D的CG影像來表達。

▲當發生事件時，會從3D原野畫面切換成此畫面並做說明。

▼角色的對話是以視窗來顯示，畫面的顏色也會變化。



有150種以上的「魔法」、「劍技」

在遊戲中所出現的魔法或劍技被稱爲「奧義」，其數量實際上有150種以上。除了原作中會出現的之外，PS版所原創的新奧義也將出現不少。



◀使用移動指令讓角色連接在橫一列，便可使出一體技。



▲武士尤修亞所使用的蝶舞阿修羅斬。常出現在原作中的劍技。除此之外，還有一些PS版所新創的劍技、魔法將會出現。

重點介紹 CHECK POINT

最多可由25位角色組成龐大的隊伍

透過事件等要相會的角色，只要達到每個事件的條件，便可以成爲D・S的伙伴。玩家再從這些人中選出四人，便可以編成一支戰鬥時的隊伍。隨著故事劇情的進行，到達後半部分時因爲角色增加，所以會多達25人。

事件的數量豐富 只玩一次是不夠的

本遊戲基本上故事劇情只有一條主幹。不過，在冒險的途中則會出現幾條分歧的支幹。當玩家進入此分歧支幹時，只要達成使事件發生的條件的話，便可以看到角色的外傳故事。所以只玩一回是無法遇完所有的事件。

各項評分指數

畫面／劇意／操作／音樂

●編輯部評論

由於遊戲的基本系統非常鞏固，所以可輕易地上手。本遊戲的特色在於立體的戰鬥畫面、華麗的魔法效果以及精緻的視覺畫面。外視上和普通的RPG遊戲並沒什麼不同，但在遊戲之中會漸漸覺得，好像在看本小說一般，由此可見遊戲的世界是非常具有魅力的。

●遊戲優缺評論點

- ○讓個性合得來的角色加入隊伍的話，對於戰鬥很有幫助，像這種人際關係也納入了遊戲系統中。
- ○加入了外傳故事，使得玩家可以知悉角色們謎一般的過去。
- ○畫面刻畫得非常精緻。
- ○事件的數量很豐富。
- ○劇情結構非常良好。
- ×戰鬥讓人覺得有點冗長。
- ×若有自動地圖或自動戰鬥…等機能的話會更好。
- ×沒使用到視窗的文字背景太暗而不易判讀。
- ×事件的進展會讓人覺得有些慢吞吞的。





ファイナル　ファンタジーVII

太空戰士VII

■史克威爾　■1PLAY
■'97/1/31　■記憶單位 1～15
■¥6800

遊戲種類



製作小組專訪

在造成衝擊的作品標題發表之後約一年，這個在FC和SFC上皆有登場的系列最新作終於在PS上登場了！本款大幅增加了PS普及台數的RPG大作究竟PS在上有什麼特色呢？原來它利用PS的大容量將自原野至戰鬥畫面全都改成了POLYGON的模式，再加上如電影般的美麗插圖、魔法和特殊指令等系統，果然不負衆玩家之期望！

自我中學一年級時玩「I」以來經過8年，玩了全部系列的本人對PS上新作的印象就是：這已經是個「看的RPG」了！從開頭畫面開始，那簡直就和看電影一樣了嘛！而移動和戰鬥也都非常地眞實，十分地有意思。大概活用PS機能的RPG作品就是如此了吧！

重　點　介　紹

CHECK POINT

自任天堂轉戰的理由

之所以在PS上發行軟體，乃是因爲至今在畫像處理和音聲處理上所遇到的困難，以大容量的CD－ROM即可輕易地解決，而PS又有最適合的硬體之故，因此玩家將可看到最進步的「FFVII」。

完全引用出PS的機能

在遊戲中，像是原野上的POLYGON映像、電影般的畫面、美麗的魔法、召喚魔法鏡頭、多樣化的小遊戲等，處處皆令人驚奇。而這就是充分利用了PS大容量的角色和背景設定之後的結果，相信玩家一定很滿意才是吧！

改變PS地位的RPG超大作

構築故事的十位主要角色

「FFVII」中登場的主角共有10位。玩家必須一面操作他們，一面體驗寬廣的各式各樣的劇情，而各角色也都各有其具有深意且引人注目的設定。





克勞德　巴雷特　蒂法　艾莉絲

頂部視點





塞菲羅斯　希德　赤紅XIII號　尤菲　貓咪·席　文生

具迫力的立體多邊型戰鬥

在戰鬥鏡頭中，自角色以至背影全由POLYGON所構成；而魔法與特殊攻擊則會自動改變視點，因此而能體驗至今所未有的迫力戰鬥。另外，受傷時的量表則由視窗表示，當到達極限時也還可以使出強力的必殺技來反擊哦！



▲多采多姿、光欣賞就能令人滿足的戰鬥畫面。

能作戰略性戰鬥的物質化系統

物質系統簡單的說，就是如同「V」代中能力系統的新改良。它是指在武器或防具之洞中放物質，其組成物質的特性或效果就將會附身，而可使用魔法或「偷盜」、「庇護」等特殊的指令。而在戰鬥中所得的能力點還可以使其等級上升，變得更厲害！



▲這是可以裝入物質的專用穴，也可將兩種物質組合。

等級提升了！



▲物質也有等級，而魔法則會隨之進化。

●編輯部評論

本作無論是故事、系統、還是圖像等，都是一等一的作品。不但故事的展開會讓人覺得就是應該如此，就連戰鬥也都能讓人不致於感到厭煩。再加上高品質如電影般的畫面。相信會讓玩家一玩再玩，不肯放手！尤其是陸行鳥的競賽，從飼養開始，更是處處充滿著樂趣！

●遊戲優缺評論點

- ○原野和戰鬥畫面全爲POLYGON。
- ○事件中加入了超高畫質的電影。
- ○有許多小遊戲。
- ○蹺腳、抖肩等角色的小動作十分細緻。
- ○武器全都附有圖像。
- ○記憶卡一片即可存15筆資料。
- ○系統具有深度，玩家可有種種的遊戲方法。
- ×圖像太過華麗而不易找到前進的路。
- ×裝備變成只有武器、防具和配件等3種而已。
- ×戰鬥和地圖角色差異大。

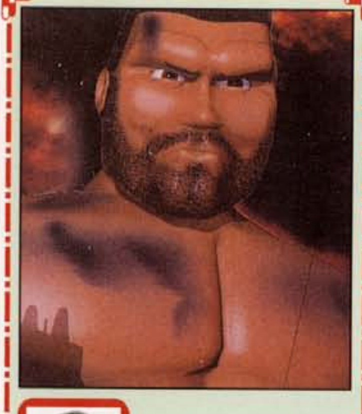
各項評分指數





 印象／天野喜孝　主角插畫／野村哲也

遊戲種類



ローンソルジャー

大地孤狼

■VIRGIN INC. ■1PLAY
■'96/10/04 ■記憶單位 1
■¥5800

製作小組專訪

玩家在遊戲中要操作滿身肌肉但孤獨的主角「漢克」，並將不斷出現的敵人一一擊倒。如果無法在一定時間將特定數以上的敵人打倒的話就無法過關。在舞台中途會降下降落傘，上面裝載有子彈及燃料，這些道具可千萬別漏拿了。本遊戲由於採多邊形處理，所以不論在角色、道具、舞台…等都非常有臨場感。是一款充滿動感、刺激性的遊戲。



本遊戲雖然有一些部分存在問題，例如過於特殊的操作感、區域數太少了…等，但整體上來看仍然是一款值得一試的遊戲。只要是喜歡動作遊戲的玩家，應該不會排斥此遊戲。由於出場角色以及戰場舞台，都是經過多邊形處理，所以畫面特別栩栩如生。

重　點　介　紹

CHECK POINT

舞台構成不但逼真而且極具變化性

為了要避免遊戲的進展過於單調，遊戲中各舞台的設計都十分詳盡而且充滿真實感。例如，在山岳地帶有上下坡都很陡的斜面以及吊橋，在市街中主角可以在高樓大廈之間穿梭自如…等，各舞台都魅力十足。

四處掃射的感覺讓人興奮又刺激

將遊戲中不斷出現的敵人一一擊倒的這種感覺很不賴。手榴彈和火箭砲由於有彈數的限制，所以無法無限制連發，但是如果用它們來對付耐力超強的戰車、頭目…等敵人的話，就可以感受到攻擊的那一股快感。



各項評分指數



在冷酷的戰場中孤軍奮戰！

以侵略地球為目的的外星人，與地球的同盟者攜手合作。主角「漢克」為了阻止他們的陰謀，不得不挺身而出。玩家在遊戲中主要的目的，就是使用機關槍、火箭砲…等重武器，將每個舞台的敵人以及頭目一網打盡。遊戲進行的方式非常傳統化，不過，所有的舞台戰場都是透過３Ｄ全多邊形處理而表現出來的。因此，玩家可以在本遊戲中，體驗到追擊而來的敵人，激烈的起伏…等逼真的戰鬥。



充滿臨場感的3D戰場

遊戲中所收錄的區域，有叢林、市街…等一共４區，而且每一個區域都是由４～５個舞台所構成的。這些成為戰場的區域，全部都是以３Ｄ全多邊形處理來表現。所以不但能夠活用各個區域的特徵，還可以享受到臨場感極高的戰鬥。完全將自己的情緒放入刺激的戰鬥中吧！

▼在逼真的多邊形世界中進行戰鬥。為了存活要全力奮戰。



▼外星人的母船。有的區域很狹窄，所以困難度最高。

區域１



▲叢林地帶。難易度雖然低，但有河流、森林…等阻礙前進。

區域２



▲山岳地帶。所有區域中，是最充滿起伏變化的區域。

區域３



▼市街。因建築物、街道林立，所以經常要變換行進的方向。

區域４

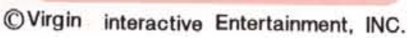


●編輯部評論

之前因為將本遊戲和電視劇「LONESOLDIER」兩部搞混在一起，而寫錯了評價文章。不過，老實說本遊戲真是讓人沒話說，雖然操作性有一些困難，然而打倒敵人的那種爽快感卻是無法言喻的。雖然畫面是利用多邊形處理而很真實，但若能切換視點的話會更好。

●遊戲優缺評論點

- ○角色、道具、舞台…等全部經由多邊形處理，所以充滿臨場感。
- ○攻擊充滿爽快感，光看就覺得漂亮。
- ○畫面雖然有一點問題，但動畫的聲音是以日語配音的，所以充滿日本風味。
- ×無法往某些方面進行攻擊，在操作性上存有問題。
- ×若不將敵人打倒到某種程度是無法過關的。
- ×區域數太少了。
- ×各舞台的限制時間被設定極短，所以太嚴格了。
- ×困難度設定得太高了，所以不適合所有玩家。



Air Assault－エア・アサルト－

蒼海空戰

■SCEI ■1PLAY
■'96/10/04
■¥5800

製作小組專訪

傳說中的神秘超物質「紅色水銀」，只要得到它便可掌握全世界。遊戲中玩家如果在壞蛋王庫里魯使用「紅色水銀」之前奪取的話，那麼世界就不會落入他的手中。本遊戲的攻擊劇情非常淺顯易懂，而且出現角色中也有女性司令官，所以充滿美國風格。另外，在遊戲中也將會穿插一些眞實的動畫畫面，使遊戲本身變得更加電影化了。





本遊戲不論在畫面或者是劇情演出方面，都經過非常精細的設計。玩家只要駕駛著戰鬥機，便可以享受到充分的樂趣。戰鬥機不但深具眞實感，而且其飛行動作也十分地逼眞。如果玩家是一位喜歡看電影的飛機迷的話，本遊戲絕對是一款値得一試的作品。

重點介紹

CHECK POINT

以往從未出現的嶄新飛行作戰遊戲

玩家在本遊戲中的任務，並非將所有敵人殲滅，而是奪取能源物質「紅色水銀」。本遊戲的特色就在於加入了探索某東西的冒險要素，而此種要素也就是以往同類遊戲所沒有的。另外，遊戲也將會考驗玩家的腦力。

各個舞台之間穿插了真實的動畫

遊戲中不論在各個舞台間或者是序幕畫面中，都將穿插眞實的電影畫面。本篇的動作部分由於和動畫部分充分融合在一起，所以會有自己彷彿置身在電影中的眞實感。

各項評分指數



駕駛戰機解開各舞台的謎題!!

神秘的能源物質「紅色水銀」，潛藏著驚人的威力。不幸的是壞蛋大王庫里魯取得了此項物質，而且率領著部隊準備占領整個地球。國際統台軍爲了要阻止庫里魯大王的陰謀，便派遣目前仍處於試飛階段的高性能戰鬥機「Air Assault」去執行戰地任務。玩家在每個舞台的目的，就是駕駛著戰鬥機，並奪取敵軍的紅色水銀。首先，必須潛入敵軍的航空田艦之內，並找出隱藏的能源物質。

阻止庫里魯，完成困難任務！

360度全方位的飛行動作

本作品是一款能享受到戰鬥模擬感眞實性的動作遊戲。由於自機的飛行動作多彩多姿，所以可以做 360度全方位的自由飛行。另外，例如空中停止、後退、左右回旋…等，在以往戰鬥模擬遊戲中所不能表現出來的飛行動作，終於在本遊戲中得以實現。



▲視點有後方視點以及座艙視點可供選擇。



▲在狹窄的崖壁間，也可以將機體向右傾斜。

善用兵器將敵人一一擊破

玩家所操縱的戰鬥機，所能搭載的武器有機關槍以及導彈兩種，並要擅用這些武器來攻擊敵軍。另外，導彈在初期狀態中有 4 種型式，每一種型式所具有的特性也不盡相同。由於玩家可以隨時變更導彈型式，所以要依狀況的不同來使用導彈。

▼隨著道具的增加，武器的性能也將會提昇。



●編輯部評論

在立體構成的空間中，操縱飛機在其中飛行，感覺十分爽快。此外，在爆破敵人的畫面上也相當具有迫力，非常壯觀。還有簡便的操作功能和圖像描繪的平順也令人印象深刻，在舞台轉換間幾乎感受不到延遲的時間。不過在這些優點外，不能把握清除條件是其缺點。

●遊戲優缺評論點

○市面上有許多遊戲都穿插了寫實電影，但大部分都與本篇的劇情無法充分吻合。但是，本遊戲由於製作得十分電影化，所以讓人玩後有十足的滿足感。
○戰鬥機的動作十分逼眞。
○動作遊戲的各種要素掌握得恰到好處。
×對於玩家所操作的戰鬥機，在前往畫面深處時的比率，讓人覺得比較小。
×如果戰鬥機的機型能多幾種可供選擇的話，遊戲將會更精彩。
×敵軍的速度太快了，很難用雷達去追蹤。

ブレインデッド13

迷屋急轉彎

■日本椰子
■'96/10/18
■￥6800
■1PLAY
■記憶單位 1

製作小組專訪

本遊戲的卡通動畫十分有看頭，再加上有玩家可以自由選擇的多重劇本，所以與以往有標榜具有卡通動作的遊戲，可說是完全不同的作品。本遊戲所適合的年齡層或許比較高些，但是如果一些年輕的玩家懂得故事劇情幽默的話，相信一定會玩得愛不釋手。本遊戲另一項特色就在於房間中有各式各樣的陷阱，所以可不時看到精彩刺激的畫面。

AVG

本遊戲有關主角被處以極刑的殘酷方式，有正反兩面的評價，不過個人卻認爲這些畫面都很精彩。玩家不必擔心主角會死掉，因爲他被處死之後馬上又會活力充沛地復活。不過，有關按鈕顯示並不容易看，而且很容易看漏，所以在操作上會比較麻煩一點。

重點介紹

CHECK POINT

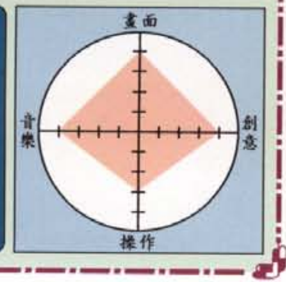
漂亮的卡通動畫真是令人激賞

本遊戲的劇情主幹，環繞在壞蛋們對朗斯窮追不捨並想置其於死地。看到遊戲中角色們互相追逐的畫面，就會讓人有種類似欣賞電視卡通劇情的感覺。不過，讓人覺得奇怪的是，遊戲中的壞蛋一點也不會讓人覺得討厭。

一些血淋淋的畫面並不適合低年齡層

在此動作遊戲中，玩家必須在朋古拉的房子中進行各種冒險。雖然作品中充滿了卡通的幽默氣氛，不過朗斯死亡時的畫面卻和此種氣氛格格不入，嚴格地說有點殘酷且血淋淋的。所以這些畫面對於低年齡層來說太刺激。





美製的喜劇動作遊戲

本遊戲的主角「朗斯」，是一位在電器修理店打工的少年。某天，朗斯突然接到一通莫名奇妙的電話。「電腦變成水蟲了，請趕快來修理…」，主角接了這通電話後，便迅速地趕往位於鎮外的怪異房屋。由於Ｄｒ．朋古拉企圖征服全世界，所以玩家必須操作主角，去突破朋古拉屋子內的各種陷阱難關。由於遊戲系統融合了卡通動畫，所以玩家必須在適當的時機下按方向鈕以及動作鈕，才能夠通過各種陷阱的挑戰。



▲在電器修理店打工的朗斯，來到這棟怪異的房屋。



輸入指令的時機很重要

遊戲中最重要的，便是要好好掌握住按各按鈕的正確時機。當主角與壞蛋角色相遇時，在畫面上會馬上顯示出各按鈕的選擇。此時只要抓對時機按按鈕的話，朗斯便會遵照玩家的指示，進行移動或各種動作。



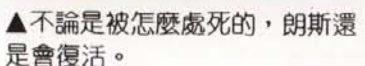
滑稽中帶有殘酷畫面

當畫面上顯示出輸入按鈕的表示時，如果太遲才按按鈕，或者按錯按鈕的話，則朗斯會被壞蛋抓走並殺死。被處刑的方式有被食蟲植物溶化，或被壞蛋們敲開頭蓋骨…等等，畫面都血淋淋恐怖異常。



▲選擇錯誤或者按按鈕太遲了的話，朗斯就會遭遇不測。





▲不論是被怎麼處死的，朗斯還是會復活。

●編輯部評論

不論在角色著色方面，或者在主角無法突破陷阱時的表情方面，都充滿了漫畫的表達方式，讓人覺得頗具親切感，就好像卡通「湯姆與傑利」一樣。主角行動失敗的畫面也十分豐富，讓人目不暇給。不過，由於按鈕指示的顯示不易判辨，所以進行遊戲時會比較困難。

●遊戲優缺評論點

○卡通動畫非常漂亮。
○沒有讓人討厭的壞蛋。
○卡通性以及現實性掌握得適當好處。
○房屋內有各式各樣的陷阱也是遊戲的特色之一。
○角色的配音很豪華。
○著重輸入按鈕的時機，讓人覺得很刺激。
×角色設計的好惡太過於明顯了。
×輸入按鈕的顯示不容易判別。
×有些畫面太過於血淋淋。
×價格太貴了。
×要換ＣＤ所以太過麻煩了。



クーリースカンク

克林大冒險

■VISIT
■'96/11/01
■¥2800
■1PLAY
■記憶單位 1



遊戲種類



製作小組專訪

這是一款不論是男女老幼，都可以充份得到樂趣的動作遊戲。內容除了有普通的舞台之外，另外還有舉旗遊戲、小艇競賽…等迷你遊戲。順便一提，遊戲的舞台一共有34個，可說是非常壯觀盛大。系統的操作性很不錯，而且困難度不高，所以任何人都可以玩得輕鬆不會有任何壓力。再加上遊戲價格只有日幣2800而已，所以是一款不買可惜的作品。

本遊戲最令人驚嘆的就是它的價格，日幣2800的超低價格。是PS版的所有遊戲中，稱得上是前無古人後無來者的價格。不過，遊戲的品質並不會因價格便宜而打折扣，內容方面絕對是會讓玩家大感過癮。如果玩家能接受此遊戲的話，買了一定不會後悔的。

重點介紹

CHECK POINT

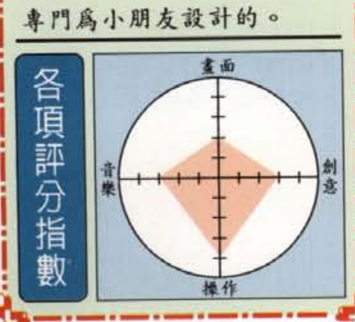
操作性良好 困難度也很低

本遊戲不但是款正統派的動作遊戲，而且系統的操作性也非常良好。克林不論在移動或跳躍方面都十分逼眞。另外，遊戲的困難度也設計得非常低。因此，不論是初玩家或者是不擅於動作遊戲的玩家，也可以玩得安心。

舞台及動作很豐富 怎麼玩都不會膩

遊戲中所收錄的舞台多達34個之多，而且主角裝備上每個舞台所設置的傳動裝置的話，也將會進行不同且獨特的行動。另外，遊戲不論在畫面、角色設計以及BGM方面，都極具水準，可說是專門爲小朋友設計的。

各項評分指數



超低價的動作遊戲上市了!!

本遊戲是一款正統派的動作遊戲。主角「克林」是一隻在雪橇世界中深受歡迎的臭鼬。他爲了要阻止壞蛋軍團征服世界的野心，所以集結了伙伴們的力量，一起保衛全世界。本遊戲的特色在於，依據克林裝備的「傳動裝置」（共有6種）的不同，其動作也會變化成溜冰刀、背降落傘…等。另外，在舞台過關之後，玩家還可以玩許多精彩的迷你遊戲。再加上遊戲的畫面設計，與故事本身的世界觀非常吻合，所以是一款値得注意的遊戲。



有6種變化的克林進行冒險

主角的朋友「凱利」是一位發明家，他發明了6種傳動裝置。克林只要裝備了任何一種傳動裝置，便可以進行各種不同的攻擊。這些傳動裝置在每一個舞台中都會擺設一項，而且是克林過關時所不可或缺的道具。



▲在雪原舞台中使用滑板。在斜坡上加速的話，可以用身體撞敵人。



▲巨型香菇的舞台，使用彈簧並利用跳躍跳到上面。

過關後還可玩副遊戲

當克林通過各個舞台的話，在與凱利交談之後，便會進入迷你遊戲的畫面。迷你遊戲有很多種，有比賽舉紅白旗的迷你遊戲，也有從許多方塊中找出指定的方塊的迷你遊戲…等。另外，如果玩家幸運的話，剩餘人數或者克林的生命值也有可能會增加。





●編輯部評論

雖然本遊戲並沒有加入任何新要素，但是並不能說是沒有特色的作品。相反地，在困難度方面做了很周到的調整，而且在每個舞台之間都會出現好玩的迷你遊戲。因此，玩家可以在毫無壓力感之下來玩本遊戲。再加上價格是超便宜的，所以玩家不買的話蠻可惜的。

●遊戲優缺評論點

○價格非常便宜。
○系統操作性良好，可以毫無壓力感地來玩遊戲。
○困難度不高可輕鬆過關。
○舞台共34個很豐富。
○有許多好玩的迷你遊戲。
○不論在角色設計或畫面方面，都非常地討人喜愛，所以玩家的年齡層也相對地擴大了。
×動畫…等PS主機應有的機能，並沒有好好地發揮在遊戲中。
×和其它的動作遊戲比較，6種傳動裝置的攻擊類型似乎太少了。
×主機讀取時間有點冗長。

タイム　コマンドー

時空悍將

■VIRGIN INC.　■1PLAY
■'96/11/15
■￥5800



遊戲的整體感非常不錯。主角的一舉一動都非常地逼眞，而且舞台的背景與畫面搭配得相當好。動作遊戲所不可或缺的要素「爽快感」，在遊戲中隨處可見，所以玩家可能會愈玩愈無法自拔。另外，在充滿眞實感的舞台中，「日本戰國時代」的舞台可算是特別有趣。

重　點　介　紹

CHECK POINT

不但有美麗的背景 還有獨特的視點

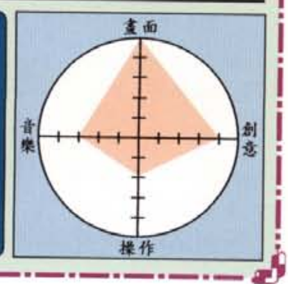
由於舞台背景並非採用多邊形處理，因而無法自由地變換視點。不過，因爲採用獨特的視點，使得遊戲能劇情性地進展，所以玩家在遊戲中，會遇上許多著名的場面。遊戲本身的進展雖很簡單，但卻能感受到臨場感。

操作有一點麻煩 讓人稍微感到壓力

主角的動作由於非常多樣化，所以一開始操作主角時可能會覺得有一點困難。不過，只要玩習慣的話就不會感到很困難了。若硬是要挑毛病的話，則主角的行動速度讓人覺得有些緩慢，如果僵硬時間能短一點就很好。







製作小組專訪

這是一款充滿爽快感的射擊遊戲。對空、對地攻擊雖然可以只用1個按鈕來作動，不過玩家也可以在OPTION項目中，按自己的喜好來分用攻擊的對應鈕。此外，由於在各個舞台之間，又穿插了由人氣演唱家負責發聲的華麗動畫場面，因此使得遊戲的氣氛更加的熱烈。整體而言，這款射擊作品可以說是一款簡單卻不失趣味的難得作品。

充滿眞實美感的時空之旅

本遊戲是一款以時空之旅爲主題的3D動作遊戲。故事的背景在近未來，主角史坦利由於在服役的軍事設施內遭遇到事故，而不得不穿梭於各個時代間，與邪惡的敵人們決一死戰。遊戲中的主角、敵人以及道具是利用多邊形處理所表現出來的，而背景也是採用具有獨特技術的3D動畫。在美麗背景襯托下的畫面是玩家不看可惜的景像。另外，由於敵人或主角的武器會隨著時代的不同而變化，所以使得每個舞台都非常具有特色。



▲印加帝國的舞台，在船上與船長單挑，眞是充滿刺激感的畫面。



主角的動作既逼眞又豐富

本遊戲的特色之一，就在於主角的動作非常流暢。只要利用方向鈕以及其它按鈕的簡單組合，便可以變換出豐富多樣的動作。武器也非常具有個性，一共可使用45種武器。不過，依裝備的武器不同，即使進行同樣的操作，主角的動作也會不一樣，可見本遊戲連細微的地方也加以設計。











▲未來舞台的一種武器，超現實的氣氛也是本遊戲的特色之一。

超越時空展開浪漫的冒險

每個舞台都是由時代來區隔，而且各個都是精彩的連續場面。例如：在西部開拓時代的槍擊戰，在日本戰國時代的浪人格鬥…等，玩家可依時代的不同觀賞到不同的世界觀，所以絕對玩不膩。

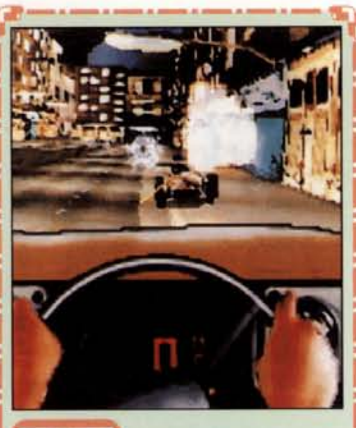


●編輯部評論

這是一款遊戲畫面精彩且引人注目的作品。角色經過多邊形處理後更富立體感，舞台背景也經由細緻的刻劃後變得更迷人。角色和背景在流暢的攝影技巧襯托下，有如電影一般深具魅力。每一個舞台都會依時代的不同而有不同的主題，所以會讓人驚嘆連連。

●遊戲優缺評論點

○主角的行動模式不但豐富且逼眞。
○背景漂亮，視點角度也恰到好處。
○舞台充滿個性。
○敵人以及武器具多樣化。戰略方法具多變性，所以不會玩膩。
○難易度剛剛好。
×主角的動作稍嫌緩慢。跳躍後會有僵硬現象。
×在某些視點角度下，無法充分地掌握住主角。
×希望可以使用記憶卡來接關，而非用密碼來繼續。





困難度頗高，所以對於初玩者來說，想過第一關便已經不容易了。許多以賽車為主題的遊戲，都將重點擺在駕駛和競賽上，而本遊戲所具有的獨特的世界觀，就在於是以破壞對手的車為目的。對於喜歡標新立異、瘋狂刺激的玩家來說，本遊戲一定不會讓你們失望的。

重 點 介 紹

CHECK POINT

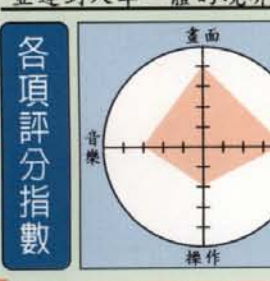
玩本遊戲可以減輕日常生活中的壓力

以導彈來攻擊對手，並用車子碰撞對方的這些行為，在現實生活中是絕對無法做到的，然而玩家卻能在本遊戲的世界中嘗試到上述的行為。在平常生活中因工作或課業而倍感壓力的玩家，可藉此來舒坦一下心情哦！

遊戲的操作性佳不過要玩得熟練!!

關於操作性之面，由於頗佳所以應該不會有太大的問題。只不過在玩時必須使用到所有的按鈕，因此對於玩家來說可能會有點手忙腳亂。只要利用練習模式多加練習的話，就能夠習慣操作方法並達到人車一體的境界了。

各項評分指數



Twisted Metal

武裝破壞車

■SCEI
■'96/11/15
■¥5800
■1PLAY
■可同畫面對戰

製作小組專訪

「武裝破壞車」在美國遊戲雜誌ＥＧＭ，所舉辦的95年度遊戲總排名中之名作，是一款引人注目的遊戲。由於是以洛杉磯為背景舞台，且刺激過癮的賽車遊戲，裡面出場的角色都十分具有個性，他們的身份背景則有暗殺者、傭兵、職業賽車手、社會上的敗類…等，可稱得上三教九流什麼樣的人物都有。另外，玩家也可以利用裝備的武器來攻擊敵人哦！

以洛杉磯為舞台的賽車遊戲

在美國的洛杉磯，舉辦了一場互相破壞車子的賽車大賽，在這場不用遵守任何規則的大賽中，玩家的目的就是要贏得勝利。本遊戲的競爭舞台一共有６個，有埋有地雷的室內場地、有裝設跳躍台的市街、高速公路…等。而賽車可以裝各式各樣的武器，也可以利用這些武器來攻擊對手的車子。另外，關於遊戲的視點，有車後方視點、駕駛座視點…等一共有３種。玩家還可以將畫面分割成上下兩半來進行２人對戰。



◀激烈的碰撞，若不將其它車子破壞掉是無法取得優勝的。

有12輛性能相異的車輛可選擇

遊戲中所能選擇的車種，有計程車、救護車、裝甲車…等共12種，而每部車子的加速力、耐力、方向盤…等性能都不同。大型車在做小轉彎時雖然很不利，但因體積大所以可以用車身撞擊對手的車子使其受損。小型車雖然有較佳的機動力，但耐久力卻很差。



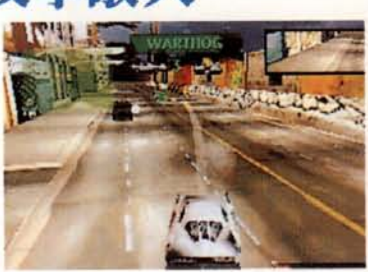
▲大型車追撞小型車的話，可以造成對方重大的損傷。



▲也可以利用跳躍台一口氣縮短和對手間的距離。

使用裝備的武器攻擊敵人

每一輛車子除了有標準的裝備機關槍之外，還可以使用以攻擊為主的導彈、地雷、以及各種車所特有的「特別武器」…等三種武器。除了機關槍以外的武器有彈數的限制，所以要隨時注意剩餘的彈數。



●編輯部評論

由於能選擇的車種豐富且極具個性，再加上競賽的地方是設定在市街上而非賽車場，因此與以往同類型的遊戲比較起來，本遊戲更能深得我心。最值得一提的便是居然可以使用武擊攻擊對手，這是其它同類遊戲所沒有的賣點，這是一款適合在無聊時玩的遊戲。

●遊戲優缺評論點

○遊戲的操作性極佳，很容易入手。
○所能選擇的車種很豐富。
○ＢＧＭ不但好聽且和遊戲很相配。
×困難度太高了。
×救護車的撞擊力太強了。



▲想享受臨場感的話不妨切換成駕駛座視點。



ぐっすんぱうだいす

金頭腦炸彈

■艾雷蒙　■1～2PLAY
■'96/11/22　■記憶單位 1
■￥5800

製作小組專訪

這是艾雷蒙加入PS的第一款遊戲。這是一款從小孩到大人，甚至女性都能輕鬆享受的遊戲，而且一玩保証停不下來，據說這種人正在陸續增加中……

滑稽的炸彈動作遊戲登場

把大型電玩場中受歡迎的「金頭腦世界」加以改變，轉換成動作遊戲登場。玩家只要在限定時間內消滅畫面上所有敵人，就算過關。主角們除了可以投炸彈炸死敵人之外，還能把敵人抓起來投擲哦！總數超過60的舞台，全是以遊輪、水族館等等主題樂園的景物爲題材，精心繪製而成。



▲在水族館舞台水位會經常改變。

▼畫面會隨背景變化而傾斜。



ACT

在絲毫不減損原系列滑稽感的情況下，漂亮地做出一款成功的動作遊戲。在任何人都能立刻學會的簡單操作法下，卻有相當高的動作性，値得推薦！

各項評分指數

畫面　音樂　創意　操作

重點介紹

CHECK POINT

在簡單的操作下享受豐富的動作性

雖然只有兩個按鈕，能做的動作卻十分豐富。玩久習慣之後，抓著炸彈隨心所欲投擲，或是利用誘爆一口氣打倒敵人之類的高難度動作，將不再是問題。雖然遊戲十分單純，但玩家玩久了就知道遊戲動作性方面相當有深度。

●編輯部評論

以「金頭腦世界」的角色爲主角的動作遊戲。引爆炸彈君，利用爆風打倒敵人；以及反過來從畫面內側向外看的視點，再加上可愛的角色，共築了這款有趣的遊戲。只是個人比較喜歡原作…。

STAKES WINNER GI 完全制覇への道

凱旋門馬賽

■SAVEVS　■1～2PLAY
■'96/12/6　■記憶單位 1
■￥5800

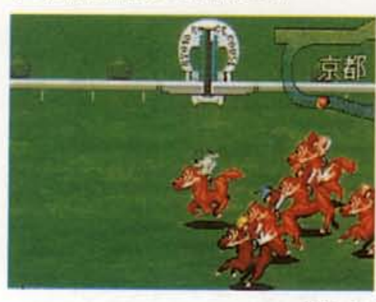
製作小組專訪

我們回應大型電玩版玩家的意見，增加了育種繁殖的模式。玩家可以創造屬於自己的馬，在賽馬場奔馳哦！還有其他機種版本上的密碼，也可以拿來用哦！

目標GI賽馬最佳騎師

這是從NEO・GEO移植而來的賽馬遊戲。一般主機上的賽馬遊戲都是以培育馬匹爲主，模擬的成分較重，但這款遊戲卻是讓玩家當騎師的動作遊戲。不過後半的比賽要是不考慮馬的擅長距離，配合脚質參加比賽，還是很難獲勝的，也就是決定參加何場比賽的戰略也很重要。

▼終點前精彩的衝刺畫面。





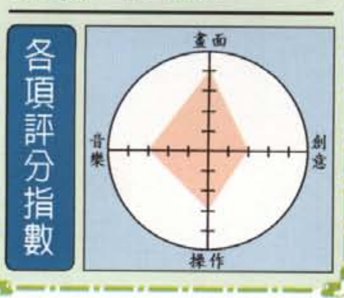
▲獲勝時可以看到頒獎典禮。





雖然是賽馬遊戲卻不是馬的培育模擬，因此不知道賽馬的知識一樣可以玩。可惜比賽場次少，同樣距離的比賽又要用同樣時間差才能有贏，有些單調。

各項評分指數



重點介紹

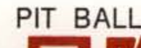
CHECK POINT

可以培養出屬於自己的獨特馬匹！

遊戲一開始就替玩家準備了8匹馬，玩家仍可使手手頭的金錢，選擇母馬和種馬來繁殖下一代。其實繁殖馬匹並不是這款遊戲的重點，不過資料上仍然可以追溯到3代以前，因此配種時仍可考慮近親交配等等問題。

●編輯部評論

和這款遊戲相同，最近出現了一些不必懂賽馬也可以玩的遊戲，以及一些讓人略識賽馬的「入門篇」遊戲。不曉得是不是廠商想讓低年齡層的玩家也能接受？個人是希望廠商能加強遊戲性…。



PIT BALL
星際球賽

■日本椰子　■1～4PLAY
■'96/12/6　■記憶單位 2
■￥6800

製作小組專訪

簡單來說，PIT BALL就是綜合各種競技進化而成的究極運動。覺得現有的運動不夠刺激的玩家一定要試試。規則簡單，又沒有犯規的規定哦！

可攻擊，妨礙的未來球賽

隊伍由異星人或生物組成，用2對2的形式比賽的科幻球賽。初期有12支隊伍，24名角色可以選擇。除了一般的比賽之外，還有讓玩家經營球隊，爭奪銀河系冠軍的故事模式哦！遊戲對應多人用搖桿，可以兩人協力比賽，或是分成兩隊拼搏，最多可以4人同時玩哦！

◀張開護罩後瞬間移動！


▼亞魯迪巴朗第四行星的居民。

我最喜歡的是亞魯迪巴朗第四行星的居民，亞斯塔尼亞人JAEE＆FVNK。遊戲感覺上像和星際大戰酒店裡的客人打球一般。可惜角色性格不足。

各項評分指數（畫面・音樂・創意・操作）

重點介紹 CHECK POINT

看不到各角色的特性或特殊技有太大差別

雖球隊有特殊攻擊，但都是加速、跳躍攻擊、2種攻擊技等共4種的形式，沒有太大差別。雖然要調到平衡不容，易但玩家不會想要一些亂七八糟的必殺技。

●編輯部評論

和玩家配對的CPU十分可靠，最初的舞台只要傳球傳給他，幾乎可以保持不敗。操作有點困難以及最初的載入時間過長是其缺點，不過我個人相當喜愛這款遊戲。想解除壓力者不能錯過！

パラ ツパラ ツパー
快活喇叭

■SCE　■1PLAY
■'96/12/6　■記憶單位 1～15
■￥4800

製作小組專訪

全新感覺的動作遊戲登場了！玩這款遊戲最重要的不是頭腦，而是身體。不要把事情想得那麼難，直接用身體感受韻律，把它表現出來就可以了。

配合音樂按鈕的ACT

玩家操縱的是一個比紙還薄，卻愛唱RAP的傢伙。在6個不同的舞台中各有一位老師，玩家只要配合音樂，照著畫面上方顯示的按鈕按，完成老師給的示範就算過關。每個舞台節拍都不同，能跟到什麼程度就看玩家的韻律感了。



▲評價高則老師會繼續教。



▲雞老師還會教你怎麼作蛋糕！

本來只是爲了抓畫面才玩這款遊戲，不知不覺卻忘了抓圖，玩得越來越起勁。遊戲的音樂很棒，讓我忘了時間，現在還煩惱過不了第四關呢！


各項評分指數（畫面・音樂・創意・操作）

重點介紹 CHECK POINT

在遊戲中，如何配合音樂才是最重要的！

照畫面顯示的按鈕來按固然可以，但是光這樣是不行的。必須跟著音樂的感覺，以一種良好的韻律感來按鈕才行。而這款遊戲眞正的樂趣所在，就是在仔細聽音樂之後，依自己的感覺創作出獨有的音樂！

●編輯部評論

當我爲了取材和許多人見面時，如果他們問我「有沒有什麼有趣的遊戲？」，我一定推薦這一款。遊戲簡單易懂，讓人容易沈迷其中的系統，再加上不挑人的遊戲特性，是我推薦的最大理由。

遊戲種類





從初學者開始到最上級的電玩高手都可以大顯身手。是PS久未露面的動作遊戲。站立在克拉修面前威風凜凜的頭目雖然和克拉修一樣被惡魔的怪博士給改造了，但是原本卻是善良的動物呢。不知令人感到有趣，而或者又是令人感到難過，唉～！

重 點 介 紹

CHECK POINT

遊戲速度恰好無壓力

□按鍵是旋轉攻擊。可將敵人彈飛出去，又將木箱弄壞，但是木箱裡的蘋果也會彈飛，要注意。×按鍵是跳躍的攻擊力，除了能飛越洞穴之外，還能將敵人踐踏及弄壞木箱。

角色和SE屬優秀級

再怎樣的爲角色做背景製造緊湊氣氛，如果最重要的操作性不好的話，對於一個動作篇的遊戲來說，便是一個很大的致命傷。關於這一點在這一個遊戲當中，不但操作性上非常連接成功，按鈕反應度和速度感等也有相當水準。難易度也剛好，不管是誰都可以輕鬆上手，玩的不亦樂乎吧！

各項評分指數



クラッシュ・バンディクー

袋狼大進擊

■SCE	■1PLAY
■'96/12/06	■記憶單位
■¥4800	1～15

製作小組專訪

這個軟體的內容可說是承襲了2D動作篇的平衡感，而成的3D。因爲其中加入了刺激衝撞，所以這類的動作卡通型的遊戲，就算是爸爸級玩家也樂在其中哦！而且是以超完美的姿態爲目標而努力，請各位玩家在這夏初之際，培養出專業的電玩高手而一起加油吧！和您的父親一同在今年之前培養出令人刮目相看，不得令人佩服的蓋世玩家吧！

驚人畫面的新生代動作遊戲登場

依據惡魔科學家哥帝克斯的改造，主角克拉修所居住的島上的動物們都變成了殘暴的野獸。在被改造的動物裡，將被植入充滿邪惡的心。因此克拉修不惜生命危險爲了解救戀人唐娜而挺身救人。以充滿著動作俐落的特性和美麗動人的畫面，展開的優質ACT。利用一路上數個擺設著的木箱中的道具來增加實力，擊退各式各樣的敵人。



▲克拉修更往裡面進攻的話，畫面也會跟著轉入。

袋狼的俐落動作值得注視

克拉修的攻擊方式，大致可分爲旋轉攻擊和跳躍踩踏攻擊兩種。雖然很單純，但動畫式的表現也相當傳神而平順。相信能見到如此精緻的動畫，一定令玩家十分滿意吧！放著主角不動時，他還會自己搖頭晃腦的，眞好玩！



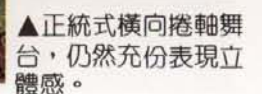
▲按下×鈕，克拉修就會跳躍，可躲過陷阱時、攻擊敵人，還能踩壞木箱。

色彩豐富的背景加上多方向捲軸

遊戲中，畫面捲軸方向並不是固定一個方向的，各個舞台中都各具特徵而有所不同。而且，舞台中的背景都是以南方熱帶地區的造型及顏色來鋪陳，玩家應該能充份感受到那份火熱多彩的氣氛吧！



▲乘坐高速野牛前進的舞台，反射神經可要提高了！



▲正統式橫向捲軸舞台，仍然充份表現立體感。

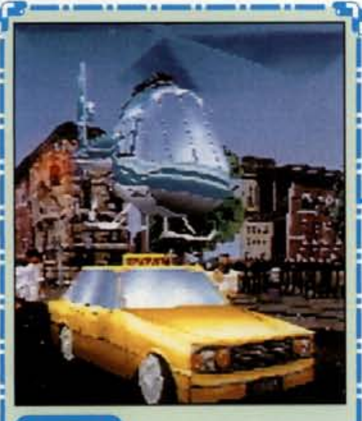
●編輯部評論

和敵人的角色之間的距離感不易揪在一起，所以在剛開始的時候會覺得不易成功，令人不知所措。但是由於此遊戲的基本操作很簡單，習慣之後便能輕鬆上手。可是要通過一關也非易事，這正是本遊戲的特徵。而角色上到底扮演出什麼樣的特性，也只有先親身去體驗不可了

●遊戲優缺評論點

○主角他的動作非常卡通化，且很順暢。
○角色屬於非常有魅力型。
○畫面背景非常漂亮。
○各個的舞台畫面都是很具有特色的。
○雖然是屬於新手也可以過關的難易度遊戲。但對於高手來說可配合程度高低，（舞台內的木箱全部破壞）以達到最完美的過關方式爲目標而進行。
×對於加分舞台過不了關便無法儲存這個問題，產生些許疑問。
×如果能變更視點的話，就更加令人滿意了！





ダイ・ハード　トリロジー

終極警探

- EAV
- '96/12/13
- ￥5800
- 1PLAY
- 對應滑鼠，賽車專用搖桿、光線槍

製作小組專訪

受歡迎的電影「終極警探」中超不幸的主角約翰麥克連，玩家將化身爲他進入遊戲中！因爲收錄有動作、槍戰及駕駛車輛篇三種型態，所以可在一片軟體中玩到3不同類別的遊戲。可說是物超所值哦！當您要準備玩「終極警探Ⅱ」的時候，請別忘了準備光線槍哦！您將進入主角所身處的世界中，並且親身體驗一連串的大大小小麻煩，大顯身手來解決問題吧！



非常值得購買的一部作品，特別令人滿意的是第三部的車子飛車篇。在相反車線上急速衝刺，並和警車相撞，將路上行人輾過飛奔而走，而麥克連會說「Ｓｏｒｒｙ」。並且在車窗玻璃上沾滿了血跡，其中有一台警車將血跡擦拭乾淨，是嗎？警車是這樣用的嗎？

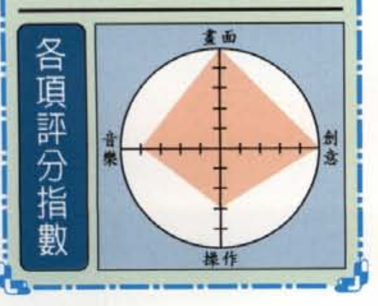
重點介紹

CHECK POINT

一片玩3款遊戲真划算

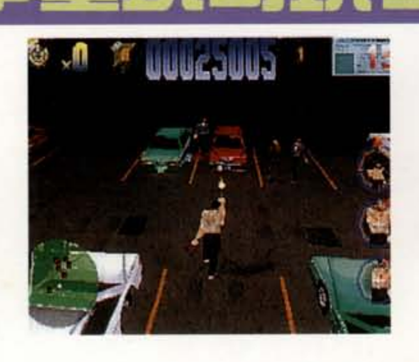
一片作品中有3種類的遊戲，以這點來說非常值得哦！而且，每一個遊戲都非常不錯以￥5800來說不算貴。與各型週邊機器相對應也令人有很好印象。雖不能說擁有最高水準演出，但又可以「咻一咻一」的玩槍戰，在街中飛車有說不出的快感。如果是原作的迷會更加喜歡哦！和原電影版有異曲同工之處的是第一部，玩家在大廈中一邊移動，並可在所有場所中與敵人作戰。在畫面上有顯示敵人的地圖，可以知曉敵人所在。

各項評分指數



電影故事重現可玩三種遊戲

由電影的動作片「終極警探」改編成的遊戲。玩家將成爲世界上最不幸運的刑事—約翰麥克連，爲了阻止以恐怖份子的案件而奮戰。遊戲和電影一樣，由3部構成的3個場景來進行。第一部是3Ｄ的射擊篇、占領一座摩天大廈，並將恐佈份子一掃而空，第2部是槍戰篇，在機場狙擊出現的恐佈份子。第3部是駕車衝撞篇，在街道中找出被安置爆彈的陷阱不可。





街上街頭！

成爲刑事麥克連，發射！發射！一個勁地連續發射吧！

第一部遊戲是在全 POLYGON的大樓中，以 360° 全方位移動和恐怖份子作戰，畫面上會表現出敵方位置及是否有特殊武器。第二部則是在機場進行槍戰，以準星瞄準敵人後加以射擊。彈倉空了，則必須再裝填子彈。對準畫面武器射擊便能裝備之。



▲敵人的目標顯示有紅及綠兩種，紅色代表被狙擊的敵人所在。

不快一點的話，整個街道將陷入一片火海中

到了第三部急轉直下，變會飛車衝撞。任務是處理恐怖份子埋設在大街上的定時炸彈，利用炸彈探測器找出炸彈，利用炸彈探測器找出炸彈再加以拆除吧！



▲爆彈的所在地會在畫面上印有紅色顯示來告知，可90° 急轉彎。





震天巨響！

●編輯部評論

對西洋遊戲有偏見的朋友，玩了此遊戲請說說有意見的地方吧！和電影一樣的遊戲可以玩樂，而且不論何者都完成的很棒哦！警車的戰場上將敵人擊滅用手榴彈爆破車子並在車內殺人（？）不管是否是「終極警探」再現的世界，都有特別愉快的感覺哦！

●遊戲優缺評論點

- ○3部中不論哪一個都具有高水準，朝目的地一直線邁進的這種單純性非常棒
- ○一直是用槍射擊遊戲可品嚐到移情作用。
- ○什麼破天荒的大事也發生
- ○還有外國語的口白。
- ○事先告知敵人所在可精確擊中敵人。
- ×殺死人質、平民等加分點卻照加是否適當呢？
- ×在開頭畫面中，當槍彈擊中時，血飛散的都是，而血量的大小還能調整，關於這一點，對日本人來說確實有些無法理解之處。

遊戲種類



ゼイラムゾーン

ZERIM

■帕布雷斯特 ■1PLAY
■'96/12/13
■￥5800

製作小組專訪

這個遊戲是屬於雨宮慶太監督的的代表作「ZERIM」中的世間觀加以配合，擁有2D動作遊戲中快的操作感和逼真的對戰格鬥這些新要素。使用了POLYGON，促使畫面呈現出如電影般，生動活，如攝影鏡頭和立體畫面使玩家能有身歷其境的感覺，更能夠增加臨場感和畫面中的敵人一較高下。所以請各位勿失機會一定要親身體驗，別錯過哦。

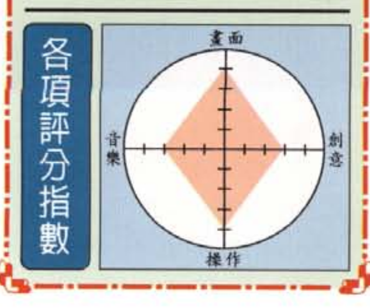
本人對於電影的卡通版之內容毫不清楚，對於那一方面也無法作出評論。但是以ACT所呈現出的效果卻非常好。在操作方面橫捲軸畫面和格鬥畫面也沒有混亂在一起。而可以簡單的操作，可說是非常好用及容易操縱，只是遊戲的難易方面就感到有些許困難了。

重點介紹

CHECK POINT

電影般臨場感大螢幕

使用POLYGON來做2D畫面，採用了以前在橫捲軸動作畫面中所見不到的視點移動。可以自由切換的鏡頭角度，呈現出如電影般栩栩如生的畫面，這正是成功之處。只是角色昇高時敵人變的不易看到有些遺憾。頭目種類也各式各樣。還有和伊莉亞一樣有強力必殺技也出現，想使用那一個都可以，屬於格鬥色彩濃烈的遊戲。無論在造型上或動作上都稱得上優秀作品。兩人對戰模式如果有不知是否適合，可以和朋友對戰就更好了。



橫捲軸動作速度融合驚險格鬥

此篇遊戲的原作是採用特別攝影技術動作篇的「ZERIM」而照原來的樣子，加以製造成獨創一格的故事來展開。故事的主要內容是敘述「ZERIM」部隊將惡魔天才科學家哈德曼捕捉的經過，也是主角和ZERIM之間宿命的一戰。值得注視的並非是世界觀。還有使用了全POLYGON的3D空間，加上橫捲軸而展開的所謂導入2D動作要素的遊戲，是前所未有的ACT型遊戲哦！

◀這回事件的主謀者哈德曼。

把小嘍囉角色解決後和首領一較高下決勝負

遊戲舞台是由主角打敗眾多小嘍囉後，再與頭目角色作一對一格鬥對戰的模式進行。

在橫捲軸畫面中，基本上分成畫面深處及前方雙線移動來戰鬥。進入與頭目的一對一作戰中，則不再是線戰鬥，而成為 360° 全方位的自由自在3D格鬥。



▲在各個舞台的最後和頭目角色有一對一的對戰格鬥來決一勝負。

武器可靈活運用，炫麗的動作遊戲值得注視

主角伊莉亞除了能使用基本的強攻擊及弱攻擊以外，還有和一般格鬥遊戲相同的大迫力必殺技。由於本作中必殺技可輕易利用指令使用，不擅長輸入指令的玩家也可以放心了。

此外，敵方頭目角色也會使用飛行道具，伊莉亞可要小心了！



▲依據輸入指令使出必殺技的倒躍踢。放出閃光、演出效果非凡超群。

●編輯部評論

最近橫捲軸的動作遊戲明顯的減少了許多，在那之中，感覺到已經很久沒有這樣響叮噹的作品出現了。屬於伊莉亞動作型的數量也可說是很多，動作也非常流利、順手。加上，伊莉亞的聲音是動畫版的久川綾所配音的版本。所以，光這一點，就足夠令人川綾迷購買了。

●遊戲優缺評論點

○橫捲軸的動作篇和戰鬥對抗的2個要素融合在一起
○必殺技的指令非常簡單。
○故事情節和敵人角色等是此遊戲最獨特的地方。
○開頭畫面和舞台之間的動畫展示畫面非常漂亮。
×當視點變更的時候，有時候會變成了不易遇見敵人、看不清楚敵人，是希望此遊戲改進的地方。
×橫捲軸動作篇的2捲中，那一方是敵人所居之處，有時候也會有搞不清楚的時候，所以這也是此遊戲希望改進的地方吧！

ロックマン8　メタル　ヒーローズ



洛克人 8

- 卡普空
- '96/12/17
- ￥5800
- 1PLAY
- 記憶單位 1

遊戲種類

由洛克人爲主的可愛人物造型和卡普空的味道來說，在困難度方面，動作難度有些高。但這也正是洛克人遊戲的特有感覺，而且在開頭畫面上也作的非常充實，比任何遊戲本身都要來的有趣。到目前爲止，都未曾體驗過洛克人系列遊戲的朋友們，一定要試試哦！

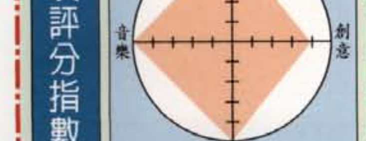
重　點　介　紹

CHECK POINT

洛克人10週年最新作

從洛克人的第一部任天堂遊戲開始，已過了9個年頭，和第一作在同樣日子發售的PS版『～8』。卡普空公司就在「8」發售的一年內，定爲洛克人10週年活動期。而「洛克人賽車」則爲本活動的第一款作品，這次遊戲的內容除了操作方法和特殊武器等基本系統外，還有整體威力提昇，水中游泳等新要素哦！具有系列中慣見的水準和遊戲平衡感。美麗的動畫畫面更是不能錯過，每個角色就像您所見的非常可愛逗趣哦！不要再猶豫了，快去買來看看。

各項評分指數



製作小組專訪

「洛克人」系列中，已迎向第10週年，97年預定推出以「洛克人」爲出發點而變化的主題。在新年期間，馬上以「～8」即發之意思，讓每位玩家也能感到一股喜氣洋洋的感覺，一定要試試此遊戲喔！包括各個非常熟悉的舞台中的機關，其純粹的動作遊戲困難完成度，也相當的高哦！喜歡「洛克人」遊戲的各位朋友，可千萬別錯過洛克人系列遊戲！

「洛克人」系列中最新代表作

卡普空的遊戲代表作－「洛克人」系列，在此系列中最新作的「～8」在PS登場了。忽然從宇宙向無人島飛來一塊隕石，故歷經大戰之洛克人爲了調查無人島之事而前往島上。但沒想到無人島竟是博士威利的秘密基地，就這樣的再之與威利博士對戰，這次同樣的要將威利博士所創造的8個頭目打倒，並且徹底擊潰博士威利的野心。

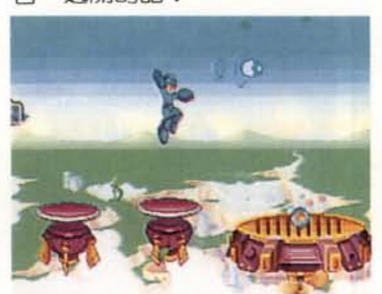


▶和第一作同一天日期發售的元主系「洛克人」系列最新作。

和威利博士的第8次決戰

「洛克人8」的操作系統，基本上仍然沿襲以往的操作方法。例如按住鈕可作洛克人光彈的集氣；以及按方向鈕的下以及跳躍鈕，就可使出洛克人滑踢。這些原來的操作方法都還存在。在新作中增加了水中關卡，因此在水中時，只要使用跳躍鈕，就可以使主角在水中游泳。

▼馬上遇到的是橫捲軸的動作舞台，過關的話！……





▲在舞台上和敵人相對抗，已經展開同樣的遊戲哦！

這次的威力提升不只是武器哦！

洛克人在打倒威利博士的頭目後，會得到那個頭目的特殊武器。這是自洛克人1起就不曾改變。但是在「洛克人8」中，主角會在各關卡中收集到「螺絲」。並可將之帶回萊特博士島上研究所，組合成提升能力的工具。此外在「洛克人8」中，會有機器狗拉休會陪著洛克人，並與洛克人一同並肩作戰。



▲依據威利博士所作的特殊武器將敵人打倒，這是從第一部作品開始不變的系統。

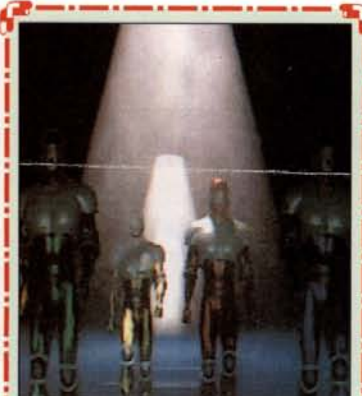
●編輯部評論

從上次玩過洛克人至現在確實是第一作之後相隔9年了，集氣及滑行等的動作的增加，使操作上更令人愉悅。由於PS的繪圖功能也在層次上有所提升，而角色也可愛了許多。在遊戲的難易度上雖然提高了，但爲了繼續前進，不知不覺中就玩下去了！

●遊戲優缺評論點

○開頭畫面的動畫太棒了！
○操作方法非常容易了解，誰也可以盡情玩樂。
○就算是困難度高的地方也有攻略的方法。
○攻擊敵人及舞台上的機關多種變化，光看就覺得有趣。
○BGM的感覺是系列中最佳的。
○新要素的重點集合非常有趣。
○卡普空的PS主題也確美的滲入其中。
×難易高，不易前進。
×敵人相當強不易打倒！







我對於動作類遊戲非常不行（也就是說很不內行），這個遊戲在最開始的時候我也玩得很差。但一旦習慣了，就輕鬆上手了，如果是對此遊戲特別喜好的玩家，一定更加地愛不釋手，不是嗎？但是對於個人來說，自爆時的喊叫聲並不是我所欣賞的遊戲類型。

重點介紹

CHECK POINT

伴隨緊張的奪取球體殘酷自爆殘叫聲是否恰當

和爆炸時間相互配合，怎知由對方攻來和自己爭奪水晶愈來愈接近。但不巧的是水晶和錯誤的相傳，結果造成爆發時間無法配合，竟不得已的發生自爆。遊戲的有趣處，就在這種來不及的緊張感和對方相奪時的快感。即使自爆了也能再復活，令人中毒般的難以自拔哦！在距離爆炸10秒前，歡呼台的叫聲由主角發出，然後跟隨著叫聲一同爆發。當然對於此遊戲來說是有些許殘忍，由玩家的倫理觀來看、趣味評價也不得而知了。

各項評分指數



きゅー爆つく

瘋狂爆彈

■ACTIVISION JAPAN
■'96/12/17 ■1～4PLAY
■￥5800 ■記憶單位 1
■對應多人連接器

製作小組專訪

世界中新發售的回轉動作對戰遊戲「瘋狂爆彈」，由1人至4人都可以盡情玩樂，特別在這推薦的是「全員參加」的4人對戰，4人對戰的遊戲，可跟隨著狀況變化，令您目不轉睛。對於初學者至上級者都可以順手操縱的最佳電玩遊戲。對戰內容，千變萬化、遊戲之豐富令人無法預知而且遊戲中共有5種遊戲指令、內容多采多姿，更可一家大小一同對戰哦！

和化身爲人間砲彈的戰士共戰

是在未來，被飢餓所刺激的人們，以生命做爲賭注而構想出來的運動遊戲，它的名字就叫做「瘋狂爆彈」。被爆彈逼迫的4人玩家，爲了延長壽命而奮力一博的3D動作遊戲。在被稱做方格的正方形競技場中，以爭取到水晶的球體而戰。在一定的和敵人對戰方格，並將球體回轉，可改變對方的位置，在限制的時間內，自爆次數少的玩家將獲勝。



▲在左下角發光的物體是水晶，玩家是否能生存留下全靠搶奪此東西了。

①表示時間
顯示設定之內的時間，普通是3分鐘，離自爆時間的剩餘秒數，以1分鐘爲標準玩家在使用自爆裝置時會自動增加。

②表示離爆炸的時間。

③爆發的次數。

以生死做賭注、拼命的追逐水晶

在本遊戲中的四個玩家，必須在爆彈將爆炸之前的一分鐘內阻止其爆炸。要防止爆彈爆炸，玩家必須將水晶球拿起來，並放在自己的框裡。如此便可延遲爆彈爆炸。但是若將水晶球置於對手的目標框中，對手爆彈的爆炸時間便縮短，並且提前爆炸。要如何作，玩家可要好好考慮。



▲4人進入競技場，水晶將不知從何地出現，並將它取得。

攻擊是理所當然的事

不停地攻擊對手，不停地和對手爭奪水晶球是遊戲中最重要的事。而畫面後方的牆壁上有綠色的箭頭，一旦碰到了就會使整個立方體產生旋轉。也就會使整個狀況爲之一變。



◀當對手將水晶拿著跑遠時，形勢上將對我不利，在那時有一個稱爲回轉標示，使用綠色箭頭使整個屋子轉回，並可短縮距離。

●編輯部評論

一邊玩著，似乎能感覺到像是在電視中玩趣味節目般。和朋友三五成群的一邊歡樂玩著，雖然令人不亦樂乎，但是在電腦戰時不免令人有些感到困難的感覺。遊戲規則很單純，操作上也很簡單。但是，主角在畫面上小的看不太清楚，遠近感差以至於發現也來不及了。

●遊戲優缺評論點

○令人無法自抑的自爆時的緊張氣氛。
○水晶的爭奪戰非常有趣。
○操作上非常簡單，初學者也能輕鬆上手。
○開頭畫面的動畫很帥哦！
○將方格回轉來扭轉情勢非常有趣。
×人物非常小，所以有時候看不清楚到底在做什麼。
×將人類爆炸的這種感覺似乎有些殘酷。
×遊戲的本身稍嫌粗糙。
×自爆後，卻馬上又能重新復活，總覺得在速度有些不搭調的感覺令人不適。



Virtural Gallop 騎手道～南井克己～

騎手道

■太陽電子　■1PLAY
■'96/12/27　■記憶單位 1
■￥6300

製作小組專訪

在初次限定版之中，竟然有名騎士奧古利坎普和他的愛駒出場。由於本遊戲是數量稀少的珍品，現在已很難在店頭發現它的蹤影了吧？不過現在正舉辦一項活動，有機會獲得這款稀世珍品遊戲哦！如果你能在ＶＳ南井模式中戰勝南井騎師的話，就可參加抽獎。共有 150 名玩家可獲得南井商品等與馬相關的產品，只不過只有在日本玩家才能參加。

對我這個賽馬白痴來說，遊戲就是遊戲嘛！不過我的確被其中的資料庫部分所感動了。尤其從其中實際拍攝的影片中，重新欣賞到過去精彩的比賽，並喚起人們當時的回憶。嗯，至於在遊戲方面，如果能在養育方面再多加強一下，使玩家更能體驗養馬的樂趣。

重點介紹

CHECK POINT

賽馬迷必玩！南井之英姿於ＰＳ再現

如果你不是喜愛賽馬的人也就無所謂啦，否則的話，這段影片你可不能不看。這段影片詳細記錄了南井騎師過去的輝煌成果，從達到三冠王而獲得菊花賞，以至於後來光榮退出賽馬壇等，是入門者不能不看的珍貴影片。

與南井騎師對戰最令人感到興奮

在遊戲中玩家可以與南井騎師來一場夢幻大對決，也就是「ＶＳ南井模式」。但是在對決之前，為了能騎乘自己所培育出來的愛駒參賽，當然少不了一些訓練模式。在此你可學習十分專業的騎乘技術，幫助你獲得勝利。

各項評分指數



由高手南井負責監製賽馬遊戲

這款遊戲是由一位騎乘過數匹名馬，活躍於各大比賽的知名人氣選手南井克己負責監修的。玩家扮演一位騎師，以贏得各項比賽為最終目的。除此之外，玩家也可選擇與南井選手對戰的模式，或是訪問南井騎師等附加的內容。遊戲精彩豐富，保證讓馬迷們感到十分滿足，你也可以將這個遊戲當做是南井騎師的資料庫。



◀由南井克己擔任監修工作，自己也會在遊戲中登場！

由玩家扮演騎師，目標是獲得大賞

玩家將化身為訓練師，首先要讓種馬和目種馬交配，來生產心愛的賽馬。至於由那兩隻馬進行交配將決定賽馬的能力，所以要慎重考慮之後再決定。唯有培養出良好的賽馬，才有可能在各大賽中不斷得勝。

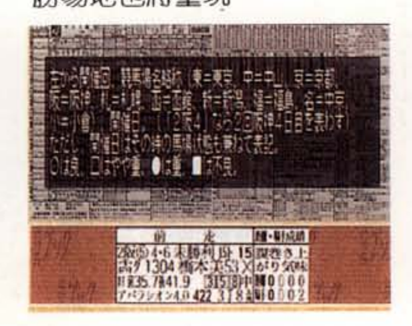




遊戲中也有使初學者開心的模式

本遊戲是為了讓競馬的學者也能樂在其中，而進行製作的。遊戲中不但會對新聞內容進行解說，也會對實際的比賽作介紹。此外，南井騎手的名勝場地也將重現。



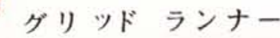


●編輯部評論

雖然自己可以選擇交配馬這一點是很不錯，但是如果未來不能在賽馬中獲勝，也就無法再加強馬的實力了，這樣子或許太嚴格了吧。每匹馬都有適合牠的跑道，如果想要憑肉眼就能判斷出是好馬或爛馬，那麼就非得充實一下賽馬的知識了，或許可以參考南井騎師騎過的馬。

●遊戲優缺評論點

○在實際拍攝的影片中收錄有過去有名的比賽，這是馬迷們不可錯過的。
○遊戲中有為入門者設計的模式，可讓你獲得有關賽馬的專業知識。
○可依玩家的喜好，培育不同特性的賽馬。
×遊戲的困難度頗高，需要花一些時間才能習慣。
×當愛馬在比賽中獲得勝利時，會分配一些分數給馬匹，似乎沒什麼意義。
×有關馬的培育部分太少了，如果能在培育面多加強一點就更好了。
×比賽的部分稍嫌粗糙。



グリッド ランナー

地獄死鬥

■Virgin	■1～2PLAY
■'97/12/26	
■￥5800	■可同畫面對戰

遊戲種類

製作小組專訪

這款是一款新型的躲迷藏遊戲，有人拚命地追，有人拚命地逃跑，地點是非常廣大的超宇宙空間。操作方法非常簡單，立刻就可以上手。尤其是以上下分割畫面進行對戰模式，更是令人感到刺激，不過在對戰時必須注意你的伙伴，以免對方玩到抓狂哦…。

這款遊戲簡單的說就是躲貓貓遊戲，相信不論是誰都可以在很短的時間內進入狀況，並輕鬆愉快地享受遊戲的樂趣。對CPU戰或許讓你感到乏味，那就試試2P對戰模式吧！保証讓你回味無窮，尤其是那獨特的緊張感，與時下流行的格鬥遊戲不同，換著玩也不錯。

重點介紹

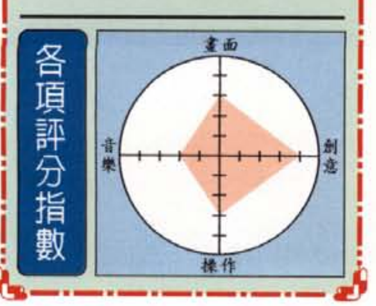
CHECK POINT

畫面分割為上下兩個
2P對戰點燃戰火

比起CPU戰來說，2P對戰模式更能表現出這個遊戲的概念。由於你的對手和你一樣有血有肉、有感覺的人類，因此玩起捉迷藏也就更加增添了一份獨特的緊張感。因此這個遊戲最好玩的部份，就是2P對戰模式啦！

CPU的等級不高
很快就能順利過關

由於CPU的能力似乎太低了，因此只要你想要追對手，馬上就可以追到，如果被對方追，也可輕鬆地脫逃。尤其是當你熟悉了操作方法，再加上利用道具和魔法，便可輕鬆贏得比賽。



各項評分指數

與異世界的怪物玩生死躲迷藏

遊戲的目的是要從女王芭魯卡所支配的暗黑世界中脫逃出來。玩家扮演格子台跑步者，與女王的手下怪物以1對1的方式，搏命爭奪勝負。在有限的空間中，旗子分佈於舞台四週，如果能比怪物早收集到指定的旗子數就勝利了。在遊戲中有時候要追別人，有時候被別人追，就只爲了奪取旗子。另外可以活用道具或魔法，迴避敵人的追逐或攻擊，以取得有利的情勢，贏得最後的勝利。

道具　各種道具，包括增加移動速度、增強武器威力等。

旗子　最初爲白色，被敵人拿走則變色，以顏色區分。

目標　過關所需取得旗子數，以及目前取得的旗子數。

敵人　遊戲中的對手，要比這傢伙先取得旗子才行。

躲避鬼怪取得旗子遊戲簡單明瞭

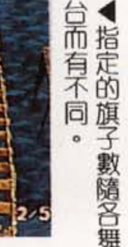
遊戲規則十分簡單，就是先拿完配置的旗子的一方獲勝。然而，想拿到旗子可沒那麼容易。遊戲設定是舞台開始時先拿到最初旗子者，才可繼續拿下一面旗子。爲此，玩家一定比鬼早拿到旗子唷！

鬼可藉由觸摸交換身份

▶做鬼的人無法取得旗子，趕快追上摸他。



收集指定數的旗子可過關



◀指定的旗子數隨各舞台而有不同。

可使用「魔法」使躲迷藏更刺激

遊戲中還設定了一些如捉迷藏般的人鬼追逐，更有意思的「魔法」。如發射子彈命中對手（鬼），就可使其速度減慢；或是利用特殊方式移動的要素，都非常好用。不過，使用前得先注意左方的使用點數才行！

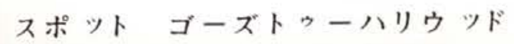


●編輯部評論

1對1的捉迷藏遊戲很有趣，特別是2P對戰比起CPU戰來得刺激有趣。巧妙地利用迷宮中到處都有的陷阱機關，將計就計陷害敵人等是遊戲最吸引人的部份。最困難之處就是如果雙方實力接近，則很難將形勢逆轉，有可能從開始到最後都扮演鬼，那就太無聊了。

●遊戲優缺評論點

- ○以捉迷藏爲基礎，規則新穎而且易懂。
- ○導入道具和魔法等要素，使追逐遊戲更加有趣。
- ○2P對戰特別刺激有趣。
- ○操作性良好。
- ×在繪圖方面有十分獨特的風格，侷限於某些特定的玩家口味。
- ×各舞台之間沒什麼變化。
- ×遊戲載入資料時間過長。
- ×沒有支援記憶卡的功能，必須使用密碼來接關，對玩家而言很不方便。
- ×遊戲的模式似乎太少了，可供玩家選的模式只有CPU戰和2P對戰。

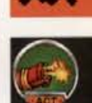


スポット　ゴーズトゥーハリウッド

點子精靈

■Virgin　■1PLAY
■'97/1/10　■記憶單位1
■￥5800





製作小組專訪

在遊戲中將會常常看到上面寫著PUSH英文字樣的箱子咕嚕咕嚕地旋轉著，當你一觸碰它時就會發現一條可以通往隱藏密室的通道，同時還可以取得平時無法拿到的道具。繼續仔細地探索每個大小角落，收集所有的黃金之星吧！目標是以完美的成績來過關。

卡通主角展開電影世界大冒險

這是一款在好萊塢電影世界進行冒險的動作類遊戲，主角是曾經擔任清涼汽水七喜廣告影片主角的史波特，在一場，主角使用一種叫做HOT SHOT的武器以及跳躍等動作。在3個電影世界展開冒險。另外，在各個世界中都有隱藏通道或隱藏的房間等秘密的場所。至於玩家到底要探索什麼呢？其實在破關之外，還有許多好玩的地方值得品味哦！

◀將各世界的頭目打倒就可前進至下一個舞台。

尋找3個世界中所有的地區

史波特進行冒險的電影世界中，包括「危險海盜世界」「冒險」「幽靈世界」三個。各個世界則是分成5到6個區域，玩家在一開始是以找到所有區域為目標。而在各區域之中，都有各式各樣的機關及陷阱存在。玩家如果不能非常小心的話，很容易就〝掛〞了！



▲講到海盜就離不開海洋，此世界的任務是與8隻腳的怪物作戰。

只要尋找就找到的獎金世界

每個區域之中，都隱藏了5個稱為黃金之星的道具。只要能在區域內收集齊全部5個黃金之星，就能前往被稱為「獎金世界」的隱藏關。只不過，黃金之星大多在隱藏房間之內，玩家想去獎金世界就非得下一番功夫才行了！



▲黃金之星大多隱藏在隱密的房間中，總而言之必須到處尋找。

遊戲中的史波特到處活蹦亂跳，讓人看了就覺得非常地有趣，不過你的敵人也是非常地靈活哦！另外，在各個電影世界之中，到處都設置了許多的陷阱或隱藏的房間等等，這些精心設計的事件正是使這款遊戲吸引人的原因，只是敵人的攻擊太單調，缺乏緊張刺激感。

重點介紹

CHECK POINT

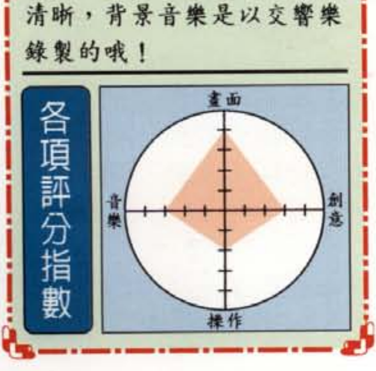
漫畫式的主角展開充滿節奏感的遊戲

在遊戲不僅僅是主角史波特，連各種角色包括敵人，他們的動作都非常靈活，就像卡通片一般地流暢。另外一項特點是在射擊或跳躍等基本動作方面，有非常好的平衡感，至於動作遊戲中最重要的操作性更是沒話說。

遊戲中還有高品質媲美電影的動畫影片

在遊戲的開場片頭以及各世界之間的過場片段中都有插入電腦動畫。每一段動畫都是以好萊塢電影為表現手法所製作的，相信看過的都會點頭同意，在畫質方面十分清晰，背景音樂是以交響樂錄製的哦！

各項評分指數



●編輯部評論

遊戲中的主角對於日本人來說是完全不熟悉的，所以這款遊戲的吸引力有點令人懷疑。到底是哪些人會對這款遊戲產生興趣呢？另外遊戲以斜角視點來操作捲軸的移動，也令人有些不太習慣，特別是方向不太容易控制。因此想要向敵人攻擊時，命中率也會受到影響。

●遊戲優缺評論點

○遊戲中有各種不同的陷阱、道具，可算得上是道地的冒險類遊戲。
○當玩家沒有操作時，遊戲中的人物會對著螢幕做鬼臉、唱歌，非常有趣。
○遊戲中插入了模仿好萊塢電影的高品質電腦動畫。
○在獎金舞台中充滿了各種好玩的東西。
×由於敵人的攻擊太過單調，因此會有點令人厭煩。
×以好萊塢電影世界為主題，若增加不同世界更好。
×道具的種類太少。
×獎金世界與電影世界之間似乎沒有什麼差別。

アイアンマン／×○

剃刀邊緣

■阿克雷姆 ■1～2PLAY
■'97/1/31
■￥5800 ■可兩人對戰

製作小組專訪

在日本IRON　MAN的名氣或許不是很大，但是在他的根據地美國，可是非常受到大家的歡迎哦！在這款「剃刀邊緣」的遊戲中共有7個任務及20個舞台供玩家遊戲。例如在超未來的數位電子空間中，英雄豪傑們在空中展開戰鬥的舞台等，必定能讓玩家深切感受到遊戲的樂趣。

這款遊戲中起用了IRON　MAN和×○兩位大英雄，但是日本人中有多少人熟悉這兩位英雄呢？應該是不太多吧！以我自己本身來說，雖然我也很喜歡美國漫畫，但是對這兩位角色也是不太熟悉。對動作類遊戲來說稍微難了一點，深入之後將發現許多內容。

重　點　介　紹

CHECK POINT

往舞台的深處前進擴大戰鬥地區的範圍

每個舞台都有頗深的範圍，因此有時會有敵人突然從暗處跑出來，並且向你投擲炸彈。另外，在舞台之中有許多隱藏在畫面深處的目標是必須予以破壞的，因此不可只是在明顯的地區活動，必須四處深入各個角落才行。

英雄與敵人的動作是值得注意的特點

每個英雄除了擁有各自的必殺技之外，還有一般招式，如拳擊和腳踢、擒拿等多采多姿的攻擊動作。從各人的動作也可以發現他們的特徵。另外，在敵人方面也很酷，像有些敵人會從天花板空降並以雷射光掃射哦！

各項評分指數



操作主角與XO執行各種任務

在美國的漫畫人物大受歡迎的IRON　MAN與×○，他們為了取回可導致世界滅亡的「宇宙原子立方體」，而展開激烈戰鬥的橫向捲軸動作遊戲。遊戲一開始時必須選擇IRON　MAN或是×○，然後依照每個舞台所需完成的任務，出發展開戰鬥。在7個任務之中包括有20個舞台，在戰鬥過程中英雄們在空中展開激戰。另外可以2人同時遊戲，此時兩位玩家也可選擇同一個角色進行遊戲。

以英雄姿態連續使出必殺技

只要以一個按鈕下指令，IRON　MEN與XO，就能夠各自使出其必殺技。就連畫面的裡頭都能攻擊到的強力攻擊。但是，必殺技之中需要消耗武器能量的情形也是存在的。所以，玩家要兼顧能量和攻擊效力哦！

雙方向射擊
↓↓+□鈕



◀只有IRON　MEN可使用，可攻擊前後的敵人。

從後方發射飛行道具
↑↑+□鈕



◀2人的共通技，可向畫面深處釋放雷射。

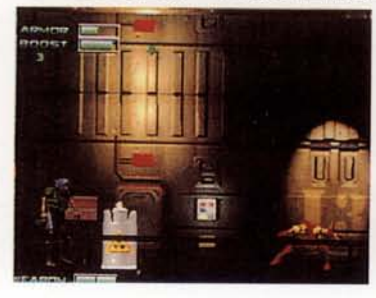
X○神劍
↓↓+○鈕

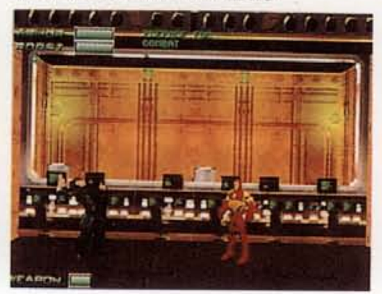


◀只有OX可以使用，回旋武器攻擊敵人。

執行指令任務與頭目大對決

在各個舞台開始的時候，都會被指派任務。而玩家就要完成這些任務，向各舞台前進。任務就是以打倒頭目，把被指定的東西破壞、被搶走的東西找回來等各種任務。





●編輯部評論

這裡不論是敵人的攻擊，或是各種陷阱，總而言之都是很惡劣的。有時敵人會從畫面之外攻擊，有時牆壁遭到爆破而使主角受到爆風傷害，有許多不合理的攻擊，難度頗高。如果你對於遊戲中的主角很有興趣的話，向你推薦這款遊戲，不過有多少人，了解這兩位主角背景？

●遊戲優缺評論點

○起用IRON　MAN和○×2大英雄，令他們的漫畫迷們高興極了。
○畫面的深處別有洞天，使遊戲的範圍更加擴大。
○2人同時遊戲時也可以使用同一個角色。
○各舞台在過關後會給玩家一組密碼，以後可在任何地方重新開遊戲。
×與其使用密碼，還不如使用記憶卡來得方便。
×各個英雄都會使用拳擊、腳踢等招式，但是雷射更強，其他招式不太需要。
×每個舞台載入時間太久。
×可任意使用必殺不好。



傳說のオウガバトル

皇家騎士團

■亞德迪克　■1PLAY
■'96/9/27　■記憶單位
■￥5800　2～14

遊戲種類



在SFC版上大受歡迎的結果已經證實了這款的優異性，對於模擬RPG而言本作可謂佳作，但是在PS版中則又增加並改良了許多地方。另外現在有許多人傳說PS版的皇家騎士團可說是真正的完整版，如果真是這樣的話，希望只有在PS版追加角色或故事內容。

重　點　介　紹

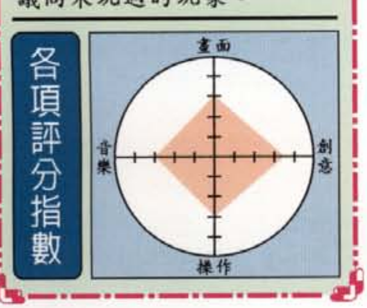
CHECK POINT

遊戲內容整體而言 精心設計出類拔萃

與SFP版相同，這也是一款由製作者投入大量精力，精心設計的作品。除了精美的繪風格及動畫之外，許多模擬RPG不可缺少的部份也都一一地實現了。尤其是採用了獨特的混沌之火，使遊戲更加有趣。

已經擁有超任版者 不再推薦PS版

PS版的變更部份除前面所述之外，在各章開始時插入了故事短片，並可依據各個成員的能力，重新編成隊伍。這些變更都使得遊戲環境及表現更加提升，但是如果已有SFC版者…，還是建議尚未玩過的玩家。



製作小組專訪

許多只聽過這個遊戲的名字，但實際上並沒有親自玩過的玩家，藉此機會建議這些朋友務必嚐試一下，體驗這款公認為名作遊戲的真正樂趣。曾經玩過這款遊戲的朋友，請你們再次看看在PS中稍做改變的「皇家騎士團」，這款遊戲中有許精心巧妙的安排，必定能喚起各位玩家興奮的心情對它愛不釋手，甚至廢寢忘食，到時候本人恕不負責哦！

由SFC移植，正統派模擬RPG

遊戲中玩家必須扮演反叛軍的領導者，目的解放帝國軍所佔有的領地。本作是由SFC版移植而來的，其中最令玩家喜愛的「混沌之火」依然存在。其中有關多重故事發展等基本系統及劇本幾乎全無變化，但是在戰鬥畫面則採取了PS風格的POLYGON繪圖方式來重新表現，在原野畫面時也可以記錄了等等，加強並改良了許多重要的部份。





遊戲充滿緊張，採即時處理系統

在原野畫面上的部隊移動，是採取與敵人相同時間的即時處理系統。因此，在指令選擇方面要迅速決定。雖難度高了些，但可感到緊迫感。





▲與敵人部隊相遇，除了要固守反叛軍的根據地，還要努力解放小鎮與教會。

◀以敵人陣地為目標，決定移動地點。

以美麗繪圖手法展開迫力的戰鬥

和SFC版最大的不同就是戰鬥場景。不光是描畫精細而以，還加上使用POLYGON視點切換，能夠享受到不失創意的有迫力的影像樂趣。



催眠魔法

◀可使敵人全體睡眠的魔法。



死亡

◀可將HP剩一半以下的敵人確實地殺死。



太陽

◀以敵我雙方的狀態為基準，給予敵人傷害的魔法。

●編輯部評論

與SFC版的內容方面並無太大的改變，但是在移動系統方面加以改良，使玩家更加容易操作。另外在動畫方面也比前作更加美麗，我在SFC版之中未能順利破關，相信有許多玩家和 我一樣吧！如果你希望能為 遊戲界的人帶來和平的話，建議你在PS版再努 力一次。



●遊戲優缺評論點

○戰鬥畫面採用多邊形來製作，使整體迫力提昇。
○在原野畫面中也可以自由地記錄了。
○整體而言，繪畫風格非常精美，頗具格調。
○根據遊戲者的操作，故事內容的發展與結局都有變化，使得該遊戲成為可以多次玩賞的佳作。
×系統操作的設計方面顯得有些複雜，初次使用者需花費一些時間來適應。
×希望有PS版原創的角色和故事。
×戰鬥幾乎都是自動戰鬥的狀態，無法操控不好玩。



ウイニングポスト2　プログラム'96

賽馬大亨

■光榮　■1PLAY
■'97/10/4　■記憶單位5
■￥6800

製作小組專訪

各位充滿愛馬精神的馬主們，終於到了決定最強競賽馬的時候了！由光榮公司主辦的「勝利盃」賽馬比賽正熱烈舉行中。優勝者可獲得高達日幣十萬元的賞金！不過誕項比賽是針對日本的玩家舉辦的，而且現在早已過了報名截止日期了……。就算不能參加這項活動，玩家仍然可以在自己的電視螢幕上過過養馬的癮。希望各位玩家都會滿意這款遊戲。

前作更新版之最新賽馬遊戲！

這款遊戲是以去年3月22日發售的「賽馬大亨2」爲基礎，將比賽的賽程完全對應'96年度的中央賽馬全部賽程所重新設計的。遊戲中的各事件也因應新的賽程而有所變更，玩家扮演一位馬主，與調教師、秘書以及騎師等人共同向勝利目標前進過程中，將發生精彩的故事，包括所擁有的馬與競爭對手比賽、騎師的引退等。這些豐富的事件將使遊戲內容更加地熱鬧生動。



▶對應最新的賽馬比賽賽程，目標爲稱霸新GⅠ賽程。

扮演馬主渡過30年賽馬生涯

一開始玩家會拿到2億日元資金，可購買賽馬、雇用秘書。由於遊戲中沒有特別指定目的，所以玩家可以視自己愛馬的條件，向稱霸全GⅠ賽、獲得古典3冠王……，等不同的目標努力。



▲以比賽的勝負結果來評價馬主的優劣。



以多邊形表現賽馬

◀與前作相同以多邊形表現比賽過程，攝影角度十分多變。

虛擬馬主遊戲模式可對戰

玩家成爲遊戲中虛擬的馬主，在所有賽馬之中選出最有冠軍相的馬，進行GⅠ賽或獲得獎金總額等項目的角逐。這是改良版新增的模式，可有2～4人參加。



▲最多可供4人參加，出賽馬爲遊戲中登場的競爭對手。



◀由此三個選項中選擇利條件，進入虛擬馬主模式。

雖然這款遊戲是由舊版修改而來的，但在它修改了比賽賽程以及虛擬馬主模式之後，事實上你也可以將它當做是新的遊戲來看待並享受它帶來的樂趣。即使你玩過了前作，也會體驗到不同的樂趣哦！最重要的是遊戲並未設定最終目的，因此保証你可以一直玩下去。

重　點　介　紹

CHECK POINT

與外觀看來並不相同 適合初學者玩的遊戲

一般人第一眼看到這個遊戲或許會覺得難以接近，但是一旦玩了之後，才發現遊戲的設計十分體貼玩家，例如購買自己的馬匹時，不需太費心考慮馬的血統，很輕鬆地即可完成。因此特別推薦給剛對賽馬有興趣的玩家。

重新變更設計的部份似乎稍嫌少了一點

這款遊戲與前作之間的變更點正如前面所述，將比賽賽程變更爲今年最新的賽程，部份事件內容也稍做變化。但是既然要重新發行不同的版本，就希望最好能增加一些新的事件，不過現在說這些也已經來不及了。

各項評分指數

畫面　創意　操作　音樂

●編輯部評論

現在玩家也可以自己選擇秘書的人選了，尤其是最近很多人都選擇還只是高中生的「江奈」小姐擔任秘書，眞是男性本「色」啊！遊戲方面，從遊戲開始到新馬戰之前，有一段很長的時間要渡過，又沒什麼事做，如果加入能夠快速渡過時間的功能那就更好了。

●遊戲優缺評論點

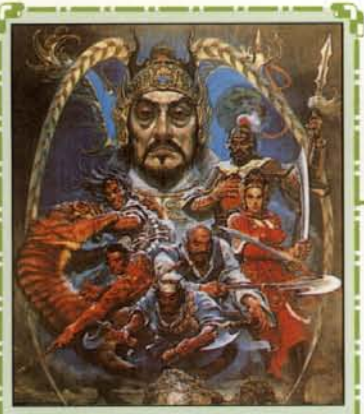
○新版的賽馬大亨之中不僅修改了最新的比賽賽程，同時也配合修改事件內容，整個遊戲已煥然一新。
○在「虛擬馬主模式」可讓多人同時加入遊戲。
○遊戲並未明確設定最後的目標，玩家可自由發揮。
○看來不易上手的遊戲，其實非常地容易進入狀況。
×希望這款遊戲不只是以更新版發表，而是以「賽馬大亨3」來發售。
×「虛擬馬主模式」的內容似乎太過簡單。
×賽馬比賽的畫面不夠眞實，使人不易產生感情。

水滸傳～天命の誓い

水滸傳～天命之誓

■光榮 ■1～7PLAY
■'96/10/4 ■記憶單位 2
■¥5800

遊戲種類



錢形平次的典型或是空手殺虎的豪傑等，在虛構的「水滸傳」之中，充滿了許多別具獨特個性的人物。雖然並未完全展現「水滸傳」原著中的詳細情節，但是整體的氣氛倒是掌握得十分好，玩家可以好好地品味一番，個人覺得與叛徒田虎、方臘的對話很有趣。

重點介紹

CHECK POINT

水滸傳的獨特指令讓許多人不知所措

打退到處作亂的猛獸、以妖術使敵人混亂等指令都是「水滸傳」特有的。如果你對於原作不是很熟悉的話，想要了解這些事件的背景，恐怕得花費不少時間吧！即使是「信長之野望」、「三國志」的高手也要傷腦筋了。

PS版中的英雄豪傑各有獨特的結束動畫

移植至PS版之後，最大的改變應屬演出的部份。由於片頭動畫及序章動畫的採用，使得玩家更容易投入遊戲。在戰爭畫面方面也增加了無賴漢的說明等，此外每個好漢都有不同的結局畫面喔！

各項評分指數



製作小組專訪

未解決的問題堆積如山，逐漸發現不幸的事，英雄豪傑們處於一片混亂的狀態。不論是哪一個時代，這些都是政治家們最感到頭痛的事，如果是你面臨這些問題時，請問你要怎麼辦？①思考問題並解除問題。②集合伙伴們共同解決問題。③買「水滸傳」來解決問題，目信你一定會選擇第3個答案吧！

以水滸傳為主題之戰略SLG

與「西遊記」、「三國志演義」、「金瓶梅」並列爲中國四大奇書的名著「水滸傳」。一百零八位受命運安排的英雄豪傑聚集在梁山泊，爲了討伐中飽私囊的奸臣與叛國之徒所串連而成的虛構故事。玩家在遊戲開始時，必須由10位登場人物中挑選1人來進行遊戲。首先要提高所統治國的國力並擴張勢力，偶爾還要打退野獸以提高自己的聲望。另外也要增加同伴，並以打敗惡名昭彰的奸臣高俅爲目標。



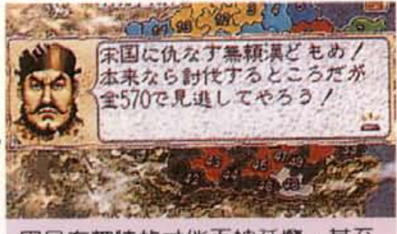
◀由「水滸傳」中充滿魅力的人物登場的模擬遊戲。

增加財富及伙伴，追討奸臣高俅

遊戲的流程是行內政使國家富有，再擴充軍備，與既有的戰略SLG相同。不過它特有的「人氣」參數太低的話，不能攻打高俅也不能增加伙伴。



這傢伙就是高俅！



因具有獨特的才能而被延攬，甚至當上軍隊的最高司令官，但是仗著權勢，傍若無人地將國家據爲己有。

◀進行開發、擴大領土，以獲取民心，然後號召天下，共同討伐高俅。

追加PS版原創劇本

在PS版追加了3個要素，分別是開場動畫、不同好漢的結局畫面，及序幕。相對於PC版單調地開始遊戲，PS版的背景故事較引人入勝。



遊戲開場動畫



▲PS版原創的序章部份，如此可容易地分辨故事的進度。

◀個性人物陸續登場的梁山泊；喜愛水滸傳的這段動畫。

●編輯部評論

個人最喜歡「三國志」的孫策、「信長之野望」的伊達政宗、「水滸傳」的武松，請大家用武松玩玩看吧！哎！召集不到伙伴，兄弟人數一直無法增加，金國又攻過來了，相信有不少玩家都會覺得要過關可不太容易。畫面方面變得好看多了，最希望的是能看到續篇。

●遊戲優缺評論點

○在開場動畫及每篇的序章，都有PS版原創的動畫演出。
○CPU的思考速度快，可享受流暢的遊戲節奏。
○每個人物的各項指數均可做詳細的設定，可賦予角色多樣的個性。
○有許多「水滸傳」獨有的指令。
×CPU太弱。
×遊戲的展開容易變得很無聊。
×要習慣遊戲系統需花費一些時間。









キング　キブ　パーラー

柏青哥大王

■TEN研究所　■1PLAY
■'96/10/18　■記憶單位
■￥6800　2～10

製作小組專訪

在製作遊戲之外，自己最注意的地方是有關遊戲中「打柏青哥」的操作部份，希望能塑造出好像眞的在打柏青哥的感覺，讓平時不論打不打柏青哥的玩家都能來玩這款遊戲，這也是我最在意的一點。會將經營遊戲與柏青哥結合在一起的主要原因，是因爲我本身就對這項工作非常有興趣，以及我父親的公司本來也就是柏青哥製造商的關係吧（笑）！

目前雖然有許多柏青哥遊戲也是以實際的機台爲對象，以多邊形繪圖模式在遊戲中重現，但是另外加入店舖經營的模擬遊戲可就屈指可數了。到目前爲止雖然沒有實際的感受，但實際上在日本的柏青哥業界競爭十分激烈。另外，你可以用你自己的名字當做店名哦！

娛樂殿堂！模擬經營柏青哥店

堪稱娛樂殿堂與庶民休憩的場所，模擬經營柏青哥店的遊戲。遊戲的目的是要在三年之中，使柏青哥店的收益、集客率提昇爲該地區的第一名。資金的調度、與同業的競爭、對付討厭的客人…等，問題堆積如山等著玩家以經營手腕，來一一解決的遊戲。



◀我的夢想是讓這家店成爲第一名的柏青哥店！

從機台設置到裝潢都要注意

玩家首先要選擇柏青哥店的開設地點，再乘坐直昇機在該地區四處視察。仔細評估之後，就要決定營業地點，再來有以下幾點需注意：

■機台：擺設的位置、中大獎的機率，規則馬。
■交換率：出珠交換率。
■交換物品：將影響畫面下方的「顧客滿足度」。



▲柏青哥機台的廠商，最多可選擇３家。



▲交換率的設定，與競爭對手惡性競爭的話，收益會逐漸下降。



▲機台的設置，不只要考慮受歡迎的，也要考慮賺錢的機台，應該怎麼配置呢？



▲獎品的設定、客人的滿意度是重點，以名牌商品爲主，可吸引女性顧客。

重點介紹

CHECK POINT

確立營業方針經營柏青哥店!!

除了每個月、每年度決算報告之外，還可參考營業資料中的年齡別集客率、時間別集客率、機台別利用率（柏青哥機台的使用率、營業比率、男女比）、本月的營業額等資料，藉以掌握商店周遭的狀況、客層等情報。

根據服務計畫努力經營企業！

在服務計畫中，每天最多可設定３種服務項目，這些服務項目勢必會增加企業的開支，但是一切都是爲了讓店能夠受到大家喜愛所做的努力！例如只有女性全日無限制的淑女日、飲料無限制暢飲的服務等等。

各項評分指數



●編輯部評論

總而言之，向「經營柏青哥店」這個著眼點脫帽致敬。在遊戲的系統方面設計得非常仔細，但是最終是要提到以經營柏青哥店爲題材展開遊戲時，其本身的困難度，以及容易產生的單調感。以模擬類的遊戲來說，有一些不可或缺的重要因素，仍然不夠紮實。

●遊戲優缺評論點

○再現柏青哥的店舖。
○可以自己親自經營柏青哥店舖。
○從店內的裝潢到機台，都可自由地詳細設定。
○著眼點很有趣。
×由於看到柏青哥店的內幕，使人容易失去對柏青哥的新鮮感。
×如果不了解柏青哥業界的專有名詞，就很難進入狀況。
×自己無法玩柏青哥。

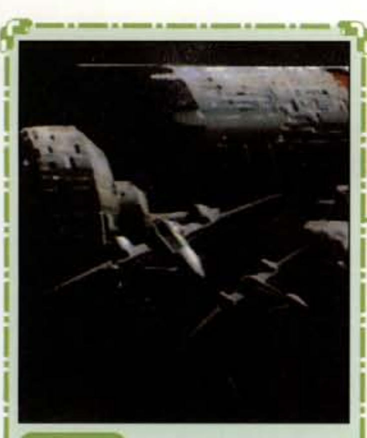
オウバードフォース

絕地保衛戰

■萬代 ■1PLAY
■'97/10/25 ■記憶單位 4
■￥6800

製作小組專訪

如果你是模擬遊戲迷或是宇宙戰艦迷，那麼建議你務必向這款遊戲挑戰。在遊戲中你可充分體驗 3 D空間樂趣，直到遊戲結束。事實在遊戲最後的畫面中，除了有遊戲製作者的訊息之外，另外也有井上喜久子的聲音出現。當玩家你終於將遊戲玩到最後時，請務必聽井上喜久子所錄製的這段聲音。





以即時多邊形處理的艦隊戰，對喜愛多邊形繪圖遊戲者眞是無法抵抗的魅力。我也參戰了唷！作戰指令的場面也是以多邊形繪製而成的，人物的設計也非常有質感。由於整體而言，十分重視演出效果，因此造成節奏感表現不佳，另外，敵人的位置也不易了解。

重點介紹 CHECK POINT

值得推薦的演出效果 科幻片迷不可錯過

這個遊戲中最具魅力的要素可說是演出方面，光是聽到「在 3 次元空間中，進行戰艦與戰艦之間的對戰」就能令這方面的熱衷者興奮不已。在遊戲中以多邊形表現的人物演出精彩，攝影角色多變，攻擊及爆炸場面更棒。

不明瞭部隊的位置 造成遊戲的障礙

遊戲中玩家必須看 2 面地圖以便在 3 次元空間中移動，但是這兩張地圖之間的相關關係似乎不太容易了解。特別是當地圖中有複數的敵人出現時，接近水平位置的敵人，反而垂直方向的位置不易掌握。

各項評分指數



爲解放遭佔領國土與大國戰鬥

這是一款在宇宙空間中進行戰鬥，採回合制的戰術模擬遊戲。以多邊形繪圖技術製作的角色，在 3 次元空間中展開大戰鬥。玩家扮演艦隊司令官，爲達成任務，指揮下屬作戰，每個舞台都各有不同的任務，例如殲滅敵艦隊或護衛等。根據作戰的成功率，下個舞台的內容將有所改變，將被敵國占領的王國解放，是本遊戲的最終目的。



▶重視故事性，指揮作戰的內容沿續劇情的發展。

戰鬥的舞台是宇宙空間

作戰地是一個立體的空間，使得部隊的移動也有些特殊。首先要決定地圖內水平方向的座標，然後再確定垂直向的座標。雖然有些複雜，但卻也可體驗到十足的ＳＬＧ。



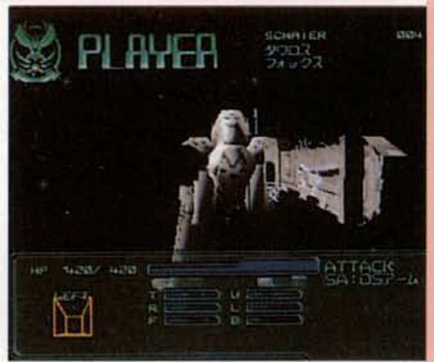
▲指定結束後，戰艦開始移動。



◀指定畫面左上方地圖的前後左右位置，以及右上地圖的上下位置。

在多變的攝影角度中展開戰鬥

各部隊可利用武器，攻擊其可攻擊範圍內之敵軍。如果是位於敵人的背面或下方，只要是正面以外的攻擊，都能給予極大傷害。玩家在作戰時務必佔到適當位置。



▲多變的攝影機角度展現精彩的戰鬥畫面。



◀每種兵器的威力或射程距離皆不相同。

●編輯部評論

加入縱、橫及高度的概念，表現 3 次元的空間感，令人有煥然一新的感覺。另外，新設計艦艇也頗具魅力，但是雷達不容易判別，當自機與敵機的縱軸（或是橫軸）相互重疊時，就不容易發現對方，這可說是一個小的缺點。另外，遊戲的時間很長，適合長時間遊戲者。

●遊戲優缺評論點

○不僅有前後左右，也加入了高度的概念，不像其他只有平面的遊戲。
○戰鬥畫面攝影角度很棒。
○每個人物的造型都很酷。
○作戰指令的場面，令玩家更加能夠進入遊戲氣氛。
○在練習模式之中，將教導玩家操作方法，使得玩家不需要熟讀操作手冊。
×在 2 個平面地圖中，不易判別部隊的位置，如果能將畫面右下方的 3 D地圖放大的話，應該就更容易掌握位置之間的關係。
×選擇兵器時畫面所顯示的文字太小，不容易判別。

遊戲種類





與其說是SLG，倒不如說它更像RPG，其易於理解的遊戲系統讓初學者也十分容易上手，像是它模擬的部分，雖說其中的軍隊種類很多，但在過關方面並不十分耗時，且保留了玩家參加了壯大的故事的感覺。若真要說缺點的話，大概也只有武器種類太少吧！

重點介紹

CHECK POINT

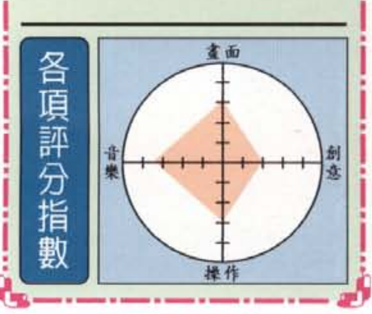
處處讓玩家驚奇的各關之特殊設計

如在以爆破爲背景的橋上戰鬥等，各舞台的地形配置都下了許多的工夫，變化相當豐富。而利用這些配置來解謎，或是拿來與敵人戰鬥也都十分地有趣，且可使戰術的幅度變得寬廣。不管是那個舞台都很令人激賞！

有贊成有反對的系統

複雜而相關的人際關係、充滿各種配置的舞台等，玩家在這些地方可以充分地體會遊戲的趣味。然而，遺憾的是，在遊戲中並沒有新的系統的出現，在吸引玩家度就差了那麼一點，不過，對於重視故事者倒是很合適呢！

各項評分指數



ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～

古文明孤島

■柯拿米　■1PLAY
■'96/10/25　■記憶單位 2
■￥5800

製作小組專訪

相信有不少玩家對模擬RPG抱著絕對不易過關的態度吧！關於這一點，製作小組表示：本作品是完全與之相反的！雖然系統的構成並不簡單，但是玩起來卻絕對不是那麼一回事。加上本作中有不少華麗的動畫演出，是一部即使是模擬遊戲的初學者都能夠輕鬆享受的作品。至於像在奔走的列車上的戰鬥；以及自湖底浮現的神殿等，也都十分有趣唷！

初學者也可安心的模擬RPG

追求卓越的故事性的「古文明孤島」，其最具魅力的一點自然就是其故事的吸引力和舞台設定之奇妙世界了！話說因政治腐敗而人心思遷的聖亞傑王朝，遭到推翻建立共和制的國家伊休達利亞之後，卻因政治貪污和恐怖事件等而失去元首，接著，因爭奪次期元首的位置，國防省和護民廳造成對立……這絕不是一個人民所望的國家！於是，這個以充斥著恐怖政治的世界爲背景的戰爭即開戰了！在此，主角亞修及其同伴必須要通過試鍊，成爲一等一的戰士才行！



▲接受了尋找行蹤不明的貝拉斯哥將軍任務的亞修一行。





▶在舞台中有各式的機關配置來傷玩家的腦筋！

可以轉職來編成自己喜歡的隊伍

在本遊戲中的角色可以進行轉職，當自己的同伴們到達一定的等級時，就可能可升等到更上位的職級。另外，也有的角色可以升等數次，依玩家的選擇，戰略的方式也將有所改變。



士兵



▲等級到達一定時還可能得以轉職。

騎士



▲重視攻擊力和機動力的職級，武器爲長劍。

裝甲兵



▲防禦力高的職級，可惜機動力較差。

●編輯部評論

例如高低差等配置都考慮進去了，遊戲時應該會有一些如「哦！連這些都有表現出來耶！」的感覺吧！喜歡模擬RPG的人必能滿意。而POLYGON地圖的視覺效果也吸引不少人！惟個人認爲它還是走不出「×家騎士團」的陰影就是了！不知玩家覺得如何呢？

●遊戲優缺評論點

○對初學者來說，難度不高而易於進入狀況。
○當後半進入狀況後，難度將會提高而更具挑戰性。
○具有洗鍊的世界觀。
○主角都跟故事關係密切。
○各舞台都有具戰略性的特殊配置。
×對上級者來說似乎太容易通過。
×遊戲系統沒有新意。
×轉職選擇的職級過少。
×故事複雜，一段時間不玩即會遺忘，對低年齡層來說也很辛苦。
×希望能有更多的配音。





整個遊戲令人感覺製作非常考究，連細節部份都非常注意，讓人不禁讚嘆不愧是出自「童夢」之手。剛開始接觸這款遊戲時，或許會覺得似乎很不容易上手，但是在稍微深入一點了解之後，就能享受它帶來的無限快感。使用記憶卡可同時２人對戰。

重　點　介　紹

CHECK POINT

專為賽車迷量身訂作 想輕鬆玩玩的玩家…

總而言之還是一款適合車狂的遊戲。講到Ｆ１，如果不了解車子的構造，那麼將會十分辛苦，經常會面臨不知所措的困境。對於想輕鬆玩一下的玩家，可能會有些吃力，畢竟要創造一輛完美的賽車是需要時間與耐性的。

將童夢鈴鹿賽車場完整地模擬重現

當首次試玩過這款遊戲之後，最讓人感到印象深刻的是遊戲中，非常細膩地再度重現鈴鹿賽車場的細部結構，雖然未曾親身在鈴鹿賽車場中駕車奔馳，但在遊戲中彷彿看Ｆ１賽車的實況轉播，不愧是Ｆ１專家童夢之作。

各項評分指數



童夢の野望～F1GP NIPPONの挑戰～

童夢F1

■OZ CLUB	■1～2PLAY
■'96/10/25	■記憶單位 3
■￥6800	■可同畫面對戰

製作小組專訪

推薦這款遊戲給喜歡自己操縱賽車奔馳的玩家。這款遊戲能夠讓你體驗前作未有，接近現實的Ｆ１賽車的眞實感受。如果你是Ｆ１賽車的愛好者，即使無法親身體驗駕駛的樂趣，藉由本遊戲精心的設計，也能了解在維修室中的樂趣吧！另外，對於這款遊戲，本人最感受到有自信的部份，是有關鈴鹿賽車場的ＣＧ電腦動畫部份，相信你也會同意我的看法。

忠實再現F1正統派模擬賽車

這款的遊戲的監製工作是由目前在日本方程式賽車界中，十分有名的賽車手童夢負責的。計劃由1997年起全程參予Ｆ１賽車活動的「童夢」完全負責的。玩家可以親手製作屬於自己的Ｆ１賽車，並在鈴鹿賽車場進行試跑以及創造速度紀錄，在一定期間內使賽車完全成熟，跑出最好的成績，這是首要的目標。另外，前Ｆ１賽車手鈴木亞久理也會在試跑車手中出現。



▶由日本賽車界中擁有佳績的童夢負責完全監製。

創作屬於自己的賽車

這是一款製作原創車種的ＳＬＧ，可設定的項目相當細緻。從車窗的形狀到車體的外觀、配件及齒輪大小等等，都必須由玩家一手包辦。如果能順利製作並得到冠軍，一定會令您十分雀躍唷！



賽車完成！

◀完成後，選擇試跑。進行設定



開始製作賽車

◀從外觀開始，進行變速箱、懸吊系統的設定。

實際測試

◀賽車試跑，然後解決問題，進行細部調整。

可讓自創的賽車對戰

遊戲中不只是製作Ｆ１賽車，還可將製作車輛資料記錄起來，帶著記憶卡和友人一起進行賽車呢！當然畫面上也還出現其他電腦設定車輛，但氣氛就和眞實Ｆ１賽車如出一轍。玩家一定要設法製作出拔群的車種，才能成為最後的贏家。



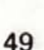


●編輯部評論

雖然專業知識很重要，但是耐性更不可或缺。如果要以一句話形容這個遊戲，這是一款超Ｆ１迷們的遊戲。在賽車遊戲中，有許多設定是可以自由變更其設定內容的，但是，如此一來豈不成了小孩子們的遊戲了？這是我心中的疑問。對一個Ｆ１賽車迷，我願拍手致敬。

●遊戲優缺評論點

○可進行許多細部的設定，可在不同的賽程中比賽
○使用記憶卡即可兩人同時對戰。
○輔助機能很容易了解，是很貼心的設計。
○可依照自己的意思，製成原創的賽車。
×不容易進入狀況，遊戲本身只有一個車道，過於專業，因此使一般玩家產生許多問題。
×如果不僅是自己製作賽車，而且還能夠自己駕駛的話，那就更完美了。
×如果能參加比賽更好。











事實上個人對於這款遊戲感到非常地困難。不過，這款遊戲在細部設計方面非常詳盡，令人有一種非常值得去玩的感覺。但是，遊戲中有許多資料數值必須一一記住，否則將無法順利玩下去，因此不太適合性子太急的玩家。如果你是此類遊戲的愛好者，請務必購買。

重點介紹

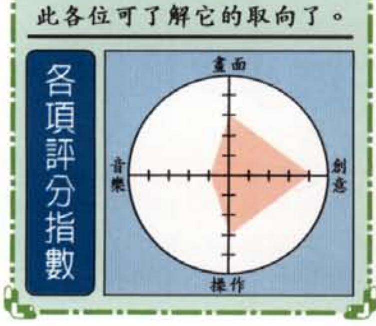
CHECK POINT

可看見大樓用戶們令人感覺很愉快

這款遊戲令人喜愛的原因之一，是可以看見大樓用户的人們的模樣。在辦公室中有上班女郎忙碌地工作著，住宅中則有親子團圓的天倫景象。這些生活細節都有詳盡地描繪。看著這些用户們，令人不禁升起奮戰心情。

對於初學者來說門檻或許有點過高

遊戲的細部內容設定完整，並將巨大數量的大樓住户引進大樓居住或辦公，對於喜愛此類遊戲的玩家，可說具有無法抵抗的魅力。但是對於入門者而言，要學習建構大樓可就沒那麼輕鬆了，因此各位可了解它的取向了。



The Tower BONUS edition

建築大亨

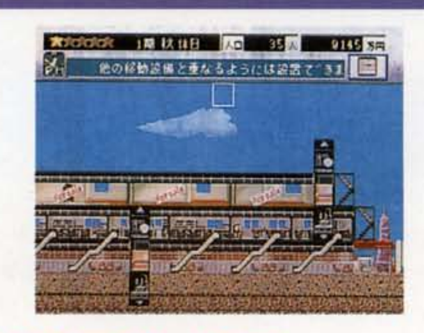
■OPEN BOOK	■1PLAY
■'96/11/01	■記憶單位 3～15
■￥6800	

製作小組專訪

ＰＳ版的「建築大亨」是本系列遊戲中，首次加入３Ｄ模式、自由女神獎金地圖等新機能的特別版。對於剛接觸遊戲的新手玩家，以及對模擬遊戲感到十分棘手的玩家們，玩這款「建築大亨」就可以像是在堆積木一般地輕鬆愉快，因此請各位，放心大膽一試身手吧！

努力成爲超高層大樓的擁有者

這是一款由玩家扮演建築大樓的擁有者，致力建築超高層大樓的模擬遊戲。玩家手中握有２億元資金，搭建辦公室、住宅等，使大樓逐漸升高。隨著大樓的使用者逐漸增加，收入也慢慢增加，而得更加擴張大樓的規模。玩家並非一味增加建築規模即可，而是必須了解住戶的需求，創造一個舒適的居住、辦公空間。遊戲也提供了可看見大樓住戶的樣子，以及在大樓中巡迴察看的模式。



◀獲得比五星更高榮譽的「Tower」稱號，是遊戲的最終目的。



選擇空地開始逐步建設

玩家要從最初的四塊空地中選擇要建築大樓的場所。然後，由大樓入口處的大廳建起。在之上的辦公廳和住宅才能一一地建立起來。此時，樓梯和電梯等設備，以及樓層間的連接部分也要一併完成。

▲根據建築用地點不同，難易度也有不同。



▲勿無端浪費資金，先考慮需求爲何？再開始建築工程。

以租金收入增加建築面積

大樓的使用者增加了以後並且人數超過了能容納的數量，就會有要增建因應不同承租人需要的建築。而資金是增加建築的重要條件，其來源是來自於租金。各種承租者的需要如餐廳的停車場等，都要去滿足他們。才能使規模更大。

▼建設辦公室，吸引需要者。

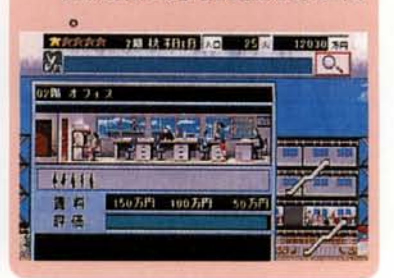
▼建築條件差，當然不受歡迎。

●編輯部評論

在個人電腦的遊戲中，出現了一款經常在辦公室中於休息時間可看到的遊戲，這款遊戲可說是其中的典型。或許對於家庭用的遊戲而言，少了那麼一些商業氣息…這是遊戲給人的第一印象。但是不久之後，這層顧慮就煙消雲散了。不僅操作簡單，系統設計更是一流。

●遊戲優缺評論點

- ○看著大樓逐漸擴張，令人感到十分快樂。
- ○看到住戶們的模樣，令人感到非常有趣。
- ○可以招攬使用大樓的用戶，人數非常多。
- ○可設定的頭目以及指令種類繁多。
- ×必須事先熟讀遊戲手冊，否則無法掌握遊戲的進行。





はるかぜ戦隊　Vフォース

春風戰隊

■VINK　■1PLAY
■'96/11/15　■記憶單位 1
■￥5800

製作小組專訪

這是一款入門者也能輕鬆上手的ＳＬＧ，而且不需花費太多的精力就能欣賞精彩且大量的動畫。遊戲中所設定的動畫內容相當電視卡通兩個檔次的節目量。目前在其他媒體（小說、ＣＤ等）上也正以快速的步伐進行中，想要更進一步體驗這個動畫中角色的玩家，向您推薦這款豐富且多采多姿的模擬遊戲。



如果你看了遊戲中人物角色的畫面或照片，而有所反應者，那麼買這款遊戲就對了。在遊戲的繪圖方面，實在挑不出可以抱怨之處，而在模擬部份也很難找出不合理的地方。可惜的是故事方面是直線發展的，缺乏多線發展的豐富性。但畢竟瑕不掩瑜，還是向您推薦。

美少女三姊妹駕駛 新銳戰鬥機

這是一款以近未來爲舞台的科幻戰術ＳＬＧ。突然，在金星的軌道上出現了巨大的光源。然後，謎樣的宇宙艦隊開始進行侵略地球，迎擊抵抗的是葵財閥的３姊妹。她們駕駛著最新型戰鬥機雷格爾斯，趕赴戰場。玩家必須依照每個舞台不同的勝利條件，移動各個成員進行戰鬥。舞台共有15個，在各舞台前後均有動畫描述故事內容，全部動畫長達60分以上，眞是大手筆製作。



▶右起是次女美月、三女奈月、長女華月，她們與滅亡的金星文化有何關係。

重點介紹

CHECK POINT

超過60分鐘的動畫片 保證讓你物超所值

在遊戲的片頭以及各舞台前後所插入的動畫片，竟然高達60分鐘以上，這些時間可不是隨便插進來的，動畫中詳細地描述了有關故事的劇情。雖然有許多遊戲都有動畫，但如此高品質的並不太多見。

模擬部份的設計 也頗具水準

在遊戲中模擬的部分，由於武器的彈藥數量遭到限制，而且對地、對空、對艦等３種攻擊力都已事先設定，因此在選擇裝備方面具有高度的戰術性。另外，戰鬥中亦可補給或回復，因此不分程度如何，適合每一類玩家。

各項評分指數



滿載視覺效果，奮戰15個舞台

各舞台中，角色所搭乘的機體爲一單位在地圖上出場。作戰時，敵我雙方單位交互移動來戰鬥。我方主要戰力是葵３姊妹及雪菜所乘坐之機體。出擊之前可選擇機體裝備，武器都有彈數限制。如果不足時，回母艦即可補充，也可回復創傷值唷！

▲各舞台前後的動畫片很長，如同觀賞電影一般。

▲即使在地圖畫面也有角色間的對話，談論地圖的特徵及援軍。

作戰說明



指揮者指示應打倒的敵人部隊以及相關注意事項，須注意收聽。

變更裝備

選擇裝備的武器及選項。武器對於地面或空中的敵人有不同的攻擊力。

指令選擇



輪到我方攻擊回合時，須對成員下命令。移動範圍或攻擊範圍以青色表示。

戰鬥



戰鬥畫面是以動畫進行的，在漂亮的影片後將顯示敵人的損傷值。

●編輯部評論

雖然我不太玩諸如模擬類遊戲如此花費腦筋的遊戲，不過在稍微試玩了本遊戲之後，才發覺這個遊戲還眞是不錯，並不會太困難，尤其是動畫化的戰鬥畫面更是我喜愛的。大家可以不必意識到它是一款模擬類遊戲而去享受遊戲，我想我會去買這個遊戲吧。

●遊戲優缺評論點

○動畫的品質佳，而且時間很長。
○模擬部分不會太困難，可很順利地向前進。
○由於武器的彈藥量有限制，因此不可猛攻敵人，須仔細思考戰略才行。
○以低價購買３片裝ＣＤ。
×故事單線發展，缺乏多線發展的樂趣，玩久了會有乏味的感覺。
×根據會話或故事的流轉，地圖上的角色的性能會出現差異。
×在３片裝的ＣＤ中，大多是動畫的內容，因此實際戰鬥的時間不太長。





遊戲中必須觀察對手的棋法，再決定自己的棋步，感覺很像將棋的模擬遊戲。地圖並非很寬廣，每次作戰中登場的部隊數也不多，可放鬆心情地玩。另外，新增的部隊成員也可以儲存在記憶卡之中。再者，如果可以與朋友對戰，勢必會更增加另一種樂趣吧！

重點介紹

CHECK POINT

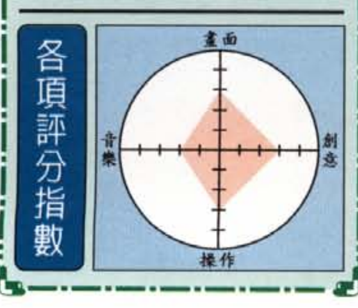
如將棋一般 觀察對手的棋路

玩家與對手在本遊戲中交互輪流移動己方的部隊。因此，必須確實地掌握對手的一舉一動。並根據對手動態擬定敵我方戰略，形成有趣的模擬遊戲系統。比起將棋、西洋棋而言，比較可以輕鬆地遊玩。

根據骰子的點數 調整自己的戰略

玩家在每一回合將要移動我方部隊之前，必須先擲骰子，然後將擲出的點數加入分數之中。而且根據擲出的點數，也會影響行動的範圍。如果你已計畫好詳細的戰略計畫，卻老是擲出一點，那就眞要大嘆時運不濟了。

各項評分指數



怪獸戰記

怪獸戰記

■PRODUCE	■1～2PLAY
■'96/11/15	■記憶單位 1
■￥5800	■可同畫面對戰

製作小組專訪

怪獸戰記中最有趣的應算是對戰吧！在劇本模式中自己培養戰士，並讓他們加入戰鬥，使玩家更能投入感情，使戰爭更趨熱烈。玩家在遊戲中所欲培育的部隊，意外地難度頗高，由此更可發現此遊戲的娛樂性。總之進入遊戲一探究竟你就能了解其中的奧秘了。

與怪獸進行如西洋棋般的遊戲

這是一款在棋盤上佈棋，以將棋爲基本，而以西洋棋形式所展現出來的遊戲。但是改變之處在於棋子變成了怪獸。例如以道具攻擊、或以各種動作攻擊等，都是一般棋盤遊戲所沒有的。玩家們與對手輪流採取行動，先全滅對手者獲勝。各個部隊的能力皆不相同，因此如何安排並擬定戰略，便是這個遊戲有趣之處。



◀將對手的怪獸全部消滅即可過關。



打倒敵人提昇等級

這些部隊本身即具備拳擊等攻擊能力，也可以其他方式獲得新的攻擊方式。打倒敵方部隊，即可獲得經驗值。累積一定量的經驗值，該部隊的等級就會提昇。此外，如果在舞台中獲勝的話，還可以獲得對方的部隊。玩家只要努力打倒敵人，便會愈來愈強唷！





利用陷阱戰勝對手

決定勝負的關鍵，就在於玩家是否能擅加利用舞台中各種地形，如山或障礙物來作戰。此外，畫面上還有稱作膠囊的機關，玩家只要將敵方角色引至膠囊的周圍，再加以按押，便可控制該角色，但某些角色並不適用。



▲將對手巧妙地引導至膠囊旁。

●編輯部評論

如果要用日本語寫「怪獸」的話，怎麼想都會想到円谷製作。雖然數量不多，但是還是會想到東映、P製作特攝TV節目哥吉拉等怪獸電影。在哈利豪森或ILM的SFX中登場的怪物也是「怪獸」。以模擬遊戲爲基礎，加上如將棋般的遊戲方法，希望更有怪獸的味道。

●遊戲優缺評論點

○舞台中的陷阱使用方法很有趣。
○怪獸的攻擊方法種類多且多變化。
○可對戰遊玩。
○軟弱的怪獸也可以變得強而有力，提昇等級使人覺得快樂。
○短時間遊戲亦可。
○擔任導引說明的小姐會爲玩家解說遊戲的玩法。
×如何移動部隊是遊戲的重點，但遊戲的勝敗卻操縱骰子的點數上。
×怪獸的圖樣不夠具有震憾力。
×難易度稍高。

エターナルメロディ

異世戀情

■MEDIAWORKS ■1PLAY
■'96/11/22 ■記憶單位 2
■¥5800 ■對應記憶卡

製作小組專訪

這款遊戲的繪圖風格相當清爽鮮明！故事方面則給人愉快的感覺。有許多令人意想不到的事件畫面！不過這裡可沒有限制級的畫面哦（笑）!!這個遊戲整體說起來是很有趣的。如果想要將所有遊戲中每個女孩子的個人資料看完，恐怕得花不少時間吧，不過這裡的每個角色都可堪稱是壓軸的主角哦！

我個人在玩這款遊戲時，最喜歡的女孩是長著兔子耳朵，且總是帶著愉快笑容的女孩，當然也將她納入伙伴之中。遊戲中的曖昧不明的對話，以及小事件等都頗具魅力，不過如果遊戲進展速度能夠再加快一點就更好了。尤其是開場遊戲就必須花費30分鐘才能完成。

重點介紹

CHECK POINT

除培育之外尚有許多好玩的內容可供玩賞

這款遊戲的最大魅力就是在似有若無的冒險過程中，主角與女孩們之間的互動，以美麗的畫面呈現出來，令人回味無窮。有人認爲培育遊戲最重要的就是提昇能力值，其實本遊戲中還有許多有趣的內容。

除主角和敵人之外其他全都是女孩角色

與男主角一起出發的全部都是女孩子，擺明了這個遊戲似乎就是爲男性玩家設計的。出場的女孩有妖精、兔耳女郎、小公主等，每位都令人感到很有趣味，但遊戲中曖昧不明的愛情，其實是男女玩家都十分喜愛的。

各項評分指數



在異世界冒險中培育愛情伴侶

主角由現實世界中進入，並且迷失在劍與魔法的世界裡。爲了回到原來的世界，帶著3位女孩子展開冒險…。如此的舞台設定其實是透過主角與女孩子們一起通過試練，而使他們更加親密。在困苦的環境中共同努力，而使彼此感情漸入佳境，這在現實生活中也是常有的事。遊戲中的女孩共有9位，主角須選擇其中3位，並開始培養感情。



◀遊手好閒的吟遊詩人，與從異世界而來的主角相談甚歡。



選擇我方同伴後開始出發

首先和帶路的妖精一起到街上尋找同伴，在尋找過程中能夠碰到所有的同伴。然後從中挑選並與其打招呼。如果沒有被主角選爲同伴的角色，就會成爲和主角相同，把寶物當成目標的競爭對手。遊戲裡把敵人、己方分的很清楚。

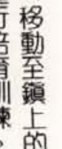




各種事件與迷宮增添遊戲樂趣

同伴決定後，就開始和妖精菲莉及另3個同伴冒險。冒險的路線是街道、迷宮、街道或迷宮之間的移動的3部分。移動中除了育成畫面之外，還可選擇在街道的約會、打工等。只要下達命令，就會自動進行育成的部分。在育成畫面中也會有突發事件的產生，角色就圍繞著故事的插曲牽動整個遊戲的發展。還有，在迷宮中採用擲骰子的方式進行戰鬥。以上所述是遊戲的進行方式。





◀移動至鎮上的時間可進行培育訓練。

●編輯部評論

糟糕，我被困在斯格洛克的迷宮中了，在戰鬥冒險之中，有一些地方或對手是根本無法戰勝的，因此希望遊戲中若能加入「投降」這個指令就好了。遊戲中的女孩子分爲敵我雙方，也增加了許多不同的感覺，可說是一項不錯的設計手法。個人而言，最喜歡羅克莎奴的聲音。

●遊戲優缺評論點

○可愛的視覺效果。
○可成爲伙伴的全部都是可愛的女孩子。
○整體氣氛有一種朦朦朧朧的美感。
×各角色的動畫片數量太少，同樣的姿勢重複出現。
×開場片段過於冗長，直到決定伙伴人選之前都無法儲存進度。
×培育指令種類過多，不容易全部了解。

遊戲種類







在這款模擬遊戲中，你可發現它將漢王朝的官職制度重新再現，同時可設定以農耕為基礎而建立的城塞都市，其詳細的程度令人不敢置信。但是，看過某漫畫或某公司出版相關書籍的玩家，或許會產生一些排斥感吧！另外對於不熟悉中國歷史的玩家也有點困難。

重點介紹

CHECK POINT

利用登用指令與在野的武將交涉!!

在昇龍三國演義中，你只能靜靜地等待在野的武將主動來加入陣營，但在皇龍三國演義中，則可以積極地任用在野的武將，發掘自己國內領土中的優秀人才。並使他們逐漸成為獨當一面的大將，其過程可說非常快樂。

以中國全土地圖模式解說古跡及古戰場等

在PS版本原創遊戲中，將針對各劇本的各君主之勢力範圍及地名以及史跡、古戰場等的詳細說明。在以多邊形繪圖技術所呈現的中國立體地圖上亦有解說，在遊戲的過程中，將在各州的史跡上發生許多重要的事件。

各項評分指數



皇龍三國演義

皇龍三國演義

■Xing ■1PLAY
■'96/11/29 ■記憶單位14
■¥5800

製作小組專訪

滿載PS原創要素的「皇龍三國演義」，終於發售了。在這款遊戲中最大的賣點，我想應該是都市、城門等都可以由玩家自由自在地打造吧！雖然如此一來，將會對防衛戰、容許人口、治安等各種戰略產生影響，但是為了創造自己喜愛的遊戲，請發揮自己的智慧與創意，設計出最好最強的城堡吧！

以即時攻城戰為主的三國演義

這是一款描述三國志的世界中，曹操、劉備等戰國的英雄豪傑彼此爭霸天下的模擬遊戲，同時也是電腦版「龍王三國志」的加強版。

城池的數量有60～100 個，武將數由400到700名，約增加了6成左右，快對中國土地展開全面制壓吧！

遊戲非採回合制，而是以即時處理方式進行的，因此必須快速地判斷狀況，對屬下武將發出命令，並防衛他國的侵略行為。



▶加入西元 218年起的劇本，劇本由4個增加至5個。

組成軍團攻打敵人城池

這是個巡城攻防戰。或者可以說軍團同志們，在城與城之間，一接觸就會發生戰鬥（野戰）。由幾個武將構成的軍團單位進行戰鬥，想讓敵陣全滅或者做之徹退；只要城裡的守備隊全滅的話，戰鬥就算終了。這次，可以用2個部隊共同作戰哦！



▲戰鬥畫面為斜上視角，適應之後可以兩支部隊夾擊敵人。

設定深入複雜…採用實際官職名

內部、戰鬥等是由遊戲的進行以能力配合命令書的型式，下達武將的官職。在武將的狀態表中，有臂力、統率力、軍師、政治、外交等5項，適各個符合條件而給予官職配置人材。



▲以發給命令書的形式下達命令給軍團，官職制度頗為複雜。



◀由君主本人下命令，並積極任用在野的武將強化軍團。



◀仔細看看荊州。不愧是三國志裡有名的地方，有很多圖示。



●編輯部評論

以即時處理方式進行劇情發展的系統，雖然是從前作繼承而來的，但是如果玩家不認真玩的話，自己的國家可能很快就會滅亡了。另外，複雜的任官制度，對於三國迷們或許很好玩，但是對於原作不甚熟悉的玩家，恐怕就會很痛苦了。因此，這款遊戲還是較適合三國志迷

●遊戲優缺評論點

○將城塞都市的概念巧妙地移植到遊戲中。
○劇本由4個增加至5個。
○設定非常詳細。
○若對系統比較了解時，在某個程度上，可將操作工作交給電腦執行。
○不必使用滑鼠也可以，使用搖桿即可順利操作。
×對於歷史不太熟悉，以及不認識漢字的人來說，玩起會十分痛苦。
×在戰鬥畫面中很不容易分辨我軍的位置。
×設定太過繁鎖。
×由於角色特性被排除在遊戲之外，因此無爽快感。



シミュレーションズー

模擬動物園

■SOFTBANK ■1PLAY
■'96/11/29 ■記憶單位15
■¥5800 ■對應滑鼠

製作小組專訪

動物園想必是許多人會經結伴遊玩的地方之一。動物園給人的感覺眞是不錯，當動物園長可自由設計動物園更是棒。你可以大量地購買各式各樣的動物，也可不餵牠們吃東西而餓死牠們（笑），請隨你自己高興地遊玩吧。另外也有非洲旅遊的競賽模式，請快買一片回去玩吧！



如果你以爲飼養及管理動物是很有趣的事，那麼你就錯了，事實正好相反。這款遊戲的系統設計比較複雜，適合模擬遊戲的高手。不過初次接觸此遊戲者也不必太驚慌，只要依照自己心目中理想的動物園形象去建造即可，本人建造了一個「青蛙區」，可是遊客不多。

重點介紹

CHECK POINT

動物的飼養經營管理工作繁多也不會厭煩

購入動物後，必須每日定時餵食、定期注射疫苗等等，許多工作等著處理。另外，必須站在參觀者的立場，思考如何建立一個舒適的遊憩空間。因此，身爲一個管理者有許多工作要做，保證讓你忙得不亦樂乎！

在遊戲的過程之中可吸收動物相關知識

關於種類繁多的登場動物之生態以及飼育方法，遊戲中準備了相關的「圖鑑」，提供許多相關的資料。當你加入遊戲享受當園長的樂趣時，同時也可學習許多動物相關的知識，可說是一舉兩得的最佳娛樂哦。

各項評分指數



以成爲世界第一動物園爲目標

經營模擬遊戲已有許多產品正在市面上販售了，這款遊戲則是以創新的動物培育要素的新感覺登場了。玩家擔任不易經營的動物園園長，目標爲增加入場人數與增加利潤。因此必須購入各種動物，建設園內道路設施，建設成參觀者所喜愛的動物園。除了購入動物之外，餵食動物、溫度管理等也是很重要的工作。



▲接下來的動物園已瀕臨荒廢，將它重建成爲世界第一的動物園吧。



動物圖鑑

妥善安置150種動物

在這款遊戲裡，有司空見慣的動物也有珍奇罕有的動物，各式各樣的動物都會登場。依動物種類的不同，受歡迎度或購買價格等也不同。當然，在飼育的方法上更是不同。因爲是活著的生物，飼料的需要是必然的，不餵食飼料是會餓死的。那麼，就購買適合各種類動物的飼料餵食牠們吧！



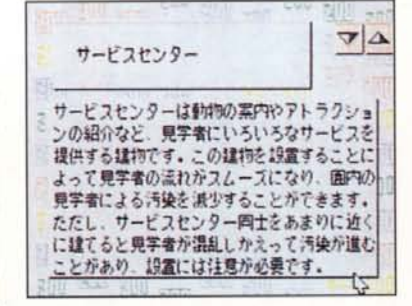
◀製作柵檻以放置所購入的動物。很快地畫面上的動物就會開始活動。

建立道路、設施完美的動物園

爲把動物園的環境做的更好，可以設置各種設施。設施分爲讓遊客方便的東西和方便管理動物的東西。還有爲使旅客走動方便，不被動物襲擊等，可以設置多種類的柵檻。

▼爲了避免遊客步行過累，在園內設置各種設施。





▲事先確認建設的優點與缺點，設置有用的設施。

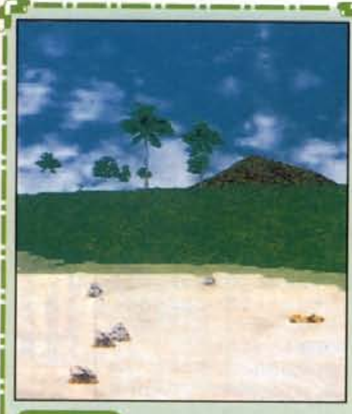
●編輯部評論

在螢幕裡面養貓…不是這樣的，總而言之，動物園經營模擬遊戲眞是很有趣。但是，由於系統頗爲複雜，要花不少時間才能完全熟悉，這算是一個小缺點吧！至於個人方面，我認爲如果能嚐一嚐園裡的動物，像是大象之類，那一定很有趣吧…。不過在道德上是不允許的。

●遊戲優缺評論點

○包含了動物的飼育等新的內容。
○動物的圖畫很可愛。
○閱讀圖鑑的內容可增加動物相關的知識。
○應該做的工作很多，不易產生無聊厭煩的感覺。
○地圖共有8種，可重複玩很多次。
×遊戲系統頗爲複雜，對初學者而言有些困難。
×圖鑑中的動物如果會動的話就更棒了。
×希望能聽到動物的聲音。
×希望有輔助的功能。
×遊戲時間頗長，無法在短時間內遊玩。







DESERTED ISLAND

沙漠孤島

■KSS
■'96/11/29
■￥5800
■1PLAY
■記憶單位 2

製作小組專訪

「DESERTED ISLAND」是一款模擬島嶼探險的嶄新遊戲。在一望無際的海上孤島上展開探險，將獲得的情報及資料寫滿在你的博物誌上吧！至於結果，當然是要探險一番才能知道，只不過不小心的話，還是有可能老死荒島的呢！

率領探險隊調查無人島

遊戲的舞台是地圖上也找不到的島嶼，主角們在此展開探險，以調查爲目的而巡訪島嶼的模擬遊戲，主角是探險隊的領隊，率領探險隊展開調查行動。

遊戲開始時須選由英、美、俄、日 4 國中，選擇一國組成探險隊。島上到處皆埋有許多未知的植物、礦物，探險隊的使命是將調查結果帶回國內。食糧補給必須作好準備，玩家將在此遭遇許多新事物，値得一玩再玩唷！

田中
「この木は実がとれるんでやすよね?」

徹底查訪島嶼調查地形與生態

從到達海岸做起點，邊設置補給站，邊四處游走做調查。這座島嶼是以 3 D的即時處理系統構成，只要時間流動的話，就會有白天和夜晚。行動大半是以游走的作業，走過的地方會自動完成地圖。還有，游走時會碰到動植物，只要看見其樣子，就會成爲調查記錄。也有虛構的動植物哦！



▲隨時皆可叫出的全體地圖。小十字表示目前位置，紅色部分表示目前尚未探訪的區域。



▲有了新發現立刻在調查後記錄於博物誌，有許多島上特有的動物。

空腹加上疲勞與狀態數値有關

在無人島探險時，指數的影響非常大。在一段時間後，各種指數都會受到空腹、疲勞等狀態的影響，個人能力値也不例外。而「體力」「空腹」「疲勞」的狀況，也會隨時間而產生變化。所以，玩家必須要進行食物補給、休息及裝備整頓之後，再踏上探險之旅爲佳。如果遇上凶猛的野獸，在進行戰鬥中隊員體力下降又不回復的話，當然是會喪命並遊戲結束。



▲用餐及休息須先紮營才能進行，在「會議」中則會有健康管理的建議。



遊戲特色之一，是各國探險隊的對話內容都很具有各國的特色。例如日本探險隊員說：「這是個大發見。」而美國探險隊員則會說：「哇塞！這眞是大發現耶！」冒險遊戲最吸引人之處是冒著生命危險的緊張感，而玩家在與新種動物相遇以及幽默的對話來得到樂趣。

重點介紹

CHECK POINT

強調各國特色的角色
虛構生物設計很特別

遊戲在現代已不復存在的無人島上展開，具有各國特色的探險隊，以及巨細靡遺的設定都很特別，令人產生興趣。另外在島上所發現的動植物，以超越一般進化論的速度快速地成長，其中也有部分是虛構的東西。

反覆同樣的作業程度
多少讓人感到無聊

最令人感到在意的缺點是，當到處來回走動時，就必須處理「空腹」等指數，反覆做這些動作佔了行動的大半時間，令人感到無聊。另外雖然有四個探險隊可選擇，但是劇本卻都是一樣的，如果能選擇島嶼就更棒了。

各項評分指數



●編輯部評論

雖然這是一款在 3 D立體的無人島嶼上探險的遊戲，但是玩起來卻無法發現到底樂趣何在？雖然遊戲的目的很明確。但還是缺少了一些遊戲不可或缺的要素，以致最後變成老是在島上到處走來走去而已。若將探索範圍擴大，並可對發現到的生物，詳細深入研究則會更好。

●遊戲優缺評論點

○具眞實感的畫面，以動物的叫聲來增添臨場感。
○輸入資料的時間非常短。
○由四個國家中選出探險隊，每個隊員都各具特色。
○以 3 D視點構成畫面，玩起來充滿眞實感。
○困難的部分很少，不必經常查閱說明手册即可。
○在「會議」中可獲得相關的建議。
×許多相同的作業須不斷重複，因此必須確實地完成各項工作，有點乏味。
×只有一面地圖無法滿足。
×擬眞的地圖有時候不容易精確地定位。

TFX

蒼空戰機

■想像者	■記憶單位
■'96/11/29	1～10
■¥7800	■對應模擬
■1PLAY	搖桿



製作小組專訪

本遊戲的開發概念著重在「重視實物」。將ＰＣ版容量龐大程式重新修改，以發揮ＰＳ硬體的極限。請各位飛行遊戲迷們好好地品味一番。不過要提醒各位玩家，操作方面由於是模擬真實，因此難度極高！請各位作好心理準備。



很抱歉，或許有人會我是雞蛋裡挑骨頭，可是我還是忍不住要提出來我的看法。在遊戲中備有３種戰機，其中一種戰機是以歐洲先進戰鬥機為原型所開發出來的，但是它並非法國機型，而應該是英國的EF2000。這架戰機在波士尼亞紛爭中曾經大出風頭名躁一時。

以聯合國和平維持部隊為舞台

玩家擔任聯合國空軍飛行員，努力解決世界各地的國際紛爭或民族紛爭的一款３Ｄ飛行模擬遊戲。

使用的機型是EF2000歐洲先進戰鬥機、Ｆ22超級巨星、F117攻擊機等３種，對空飛彈有５種，雷射導彈等對地武器10種，巡弋飛彈５種，機鎗（1760發）等，共計可使用武器有21種，足夠參予各種不同任務。



◀情報大多集中在中央的抬頭顯示器，右下則有雷達螢幕。

重點介紹

CHECK POINT

對應模擬搖桿追

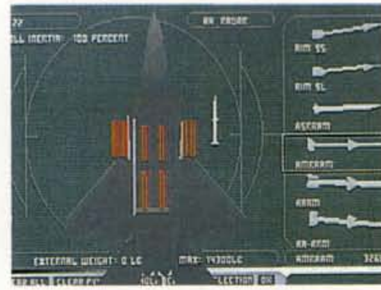
遊戲的開發者是英國的數位想像者設計公司。並且由英國頗具歷史的軍火企業負責監修，在遊戲中展現逼真的動力機械性能。類似本作的３Ｄ飛行模擬遊戲，在歐美國家十分受到玩家的喜愛。最終劇本是福克蘭戰役。

由英國製造開發之ＰＣ版移植而來

為了讓玩家能真正享受飛行模擬遊戲ＴＦＸ的操縱快感，同時推出了一款ＰＳ專用的模擬式搖桿—「Image Gun」。在日本的玩家或許不太習慣使用這一類型的搖桿，但是在歐美地區只要玩飛行遊戲幾乎都用此類搖桿。

驅使航空力學的正統飛行模擬遊戲

在電腦版中，是使用和ＲＡＦ（英國空軍部）駕駛員訓練課程相同，模擬出POLYGON的４萬平方公尺高空的假想空間。而ＰＳ版中，更加入了０至６萬英尺的高度差別感，還有氣候變化或急劇的移動情況，包括機體因橫Ｇ而產生的視野失調，都會清楚地呈現出來。



視點的切換共有從駕駛艙看出來等６種視點，也有和飛彈一起發射的視點唷！

擔任聯合國飛行員壓制國際紛爭

遊戲中還有熟習機體操作的訓練模式、在20分鐘內破壞眾多敵機比分數的大型電玩模式，還有ＰＳ版劇本模式。

劇本是以實際發生的國際事件為基礎，救出索馬利亞的難民，還有消滅哥倫比亞毒梟的麻藥戰爭等。十分精彩唷！



▲聯合國總會舉行緊急會議，並召開記者會發表消息，上級的命令也是作戰的重點。





●編輯部評論

遊戲中的五個劇本都是依照現代的世界情勢為背景所設計的，因此頗具有真實感，同時也使得玩家處於一種緊張的感覺。但是在實際參予戰鬥時，我們的寶貝戰鬥機卻令人感受不到超音速的快感，因此在與敵機進行纏鬥時就沒那麼過癮了，備有訓練模式這點倒是很不錯。

●遊戲優缺評論點

- ○由頗受好評的ＰＣ版３Ｄ飛行模擬遊戲移植而來。
- ○攝影機的視角多樣，例如由自己發射的飛彈前端所攝製的影像很正點。
- ○玩家擁有的３架戰機均有真實的設定。
- ○以實際的國際紛爭為根據所編寫的劇本。
- ○使用YF22資料所設計的戰機。
- ○對應模擬式搖桿。
- ×希望增加遊戲中可使用戰鬥機機種。
- ×劇本模式的設定太簡單，不夠詳細。
- ×對於初學者來說太難了。









PANZER GENERAL

裝甲元帥

■Xing ■1～2PLAY
■'96/11/29 ■記憶單位
■￥5800 8～14

製作小組專訪

本作品的系統設計方面雖然屬於比較簡單的類型，但是它在美國發售一年之後，仍然名列於最常玩的遊戲排行榜之中。請務必仔細地研究攻擊戰略，並享受它帶來的樂趣。雖然畫面略嫌單調，但是深刻之戰略要素、正統作戰畫面，都有令人欣喜的表演，是值得一玩之作。

以第二次世界大戰爲舞台模擬

遊戲原文的標題是德文裝甲兵團的司令官的意思。玩家扮演的正是這位司令官，於第二次世界大戰時，率領德軍與聯合國部隊展開戰鬥。

劇本皆以史實所編寫的，例如西元1939年的侵略波蘭等，戰役模式中共有五個劇本，你必須逐一完成才行。另外在劇本模式中則有39個劇本可供玩家自由選擇，另外亦可兩人對戰。



▶劇本選擇畫面。畫面上部有關於所選劇本的說明文字。



第二次大戰時的兵器依史實登場

登場的戰車都是二次大戰曾出現的武器，至於老虎一型等尚未開發出來的武器則無法使用。此外，對各武器背景不熟悉的玩家，也可透過解說來了解一番。

▼如果是坦克愛好者必定認識的老虎Ｉ型坦克之解說畫面。



▲荷蘭的騎兵隊與德軍的戰車對陣。

輕率前進將喪命偵察任務亦重要

由於二次大戰時雷達系統尚不發達，故戰場的視野必定有所限制。如果在視野以外，遇上未知敵人，可能會遭受極大的打擊。所以當玩家前往任何一個新區域，都要十分謹慎、小心，否則可能後悔莫及、悔不當初。





不論是從表面、畫面、演出等方面看來，都僅僅給人一種很普通很平凡的遊戲，我想這是遊戲設計者希望玩家著重在戰略方面的結果吧！另外，由於畫面中所有的標示皆使用英文，而部隊在移動後，畫面的反應過於遲緩，這些缺點使得遊戲就不那麼地完美了。

重點介紹

CHECK POINT

劇本開始時的電影充滿戰鬥的氣氛

這款遊戲的演出部份，整體來說是比較簡潔的，在各個劇本正式展開之前都會有一段電影演出。所謂的電影也就是比較豪華的電腦動畫影片，最近的遊戲很流行加入ＣＧ動畫，在本遊戲之中則以暗褐色調拍攝而成。

一眼看來似乎很簡單深入接觸才知有深度

系統是回合交換制，雖然其他戰爭模擬遊戲也有許多採取此種系統，但本遊戲則又加入獨特的要素，如天候的變化等。由於降雨時戰鬥機將無法出擊，降雪時河川凍結則可輕易渡過。因此，請在每回合前確認天候狀況。

各項評分指數



●編輯部評論

這款遊戲是以第二次世界大戰「德軍ＶＳ聯合軍」的戰役爲主題的模擬遊戲。遊戲中充滿了壯麗的電影、衆多兵器等，對於軍事迷們眞是充滿了魅力。不過由於遊戲中的文字都是英文顯示的，因此對於英文程度不是很好的玩家來說，恐怕會很吃力，像我個人的英文程度也…

●遊戲優缺評論點

○可親自指揮歷史上實際發生過的戰役。
○沿用第二次大戰時實際使用的武器。
○ＨＥＸ很大易分辨。
○細節設定巨細靡遺，例如天候會左右戰況等。
○暗褐色的電影使得整體遊戲的氣氛調和一致。
×以英語顯示雖然很符合遊戲的整體感覺，但是可能需要準備一本英文辭典。
×行動前與行動後的部隊顏色都一樣，因此不易很快知道是否已經採取行動。
×當部隊移動時，畫面的反應速度過於沉重緩慢。

ファースト　クイーンⅣ

凱薩琳女皇Ⅳ

■吳軟體工房
■'96/12/06
■¥5800
■1PLAY
■記憶單位 4





如果注意看一下遊戲畫面，將會發現其並非是PS軟體常用的多邊形繪製而成之3D地圖，而有一種正統、傳統的感覺。實際玩起來，契合度很高。隨著陣地增加，在探索新陣地的過程中，將會遇到新的伙伴，進而展開一連串有趣的故事，值得推薦。

重　點　介　紹

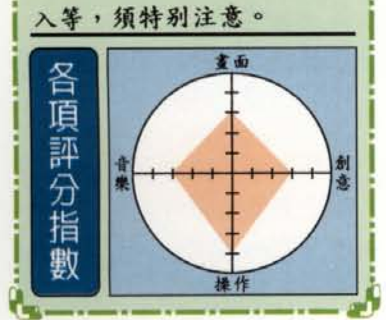
CHECK POINT

精心設計的操作系統 仍須花些許時間適應

向敵人陣地前進與敵軍戰鬥是當然少不了的，在此遊戲中還必須四處探索，並努力將怪獸打倒，如此便能提昇等級，並了解鄰國的策略，因此玩家必須具備更多的判斷力。在攻防的樂趣上比PC版本更加精練。

使人感到有些不親切 能獲得新玩家喜愛嗎？

實際玩了之後，最令人感到困難的獨特系統。例如在某個地點碰見某人並與他談話之後，如果在同一地點再遇見時，即使你想與他說話，對方也毫無反應。進入某建築物再出來後就無法再度進入等，須特別注意。



製作小組專訪

僅管遊戲中的角色衆多，但是卻不會造成玩家操作上的負擔，這正是本遊戲製作的目的。操作的形態頗爲特殊，但是基本動作大都是自動的。請玩家在人數衆多的角色中，選擇自己喜歡的來進行遊戲吧。最艱辛的部份是3D表現，經過設計一而再、再而三地辛勤研究摸索，總算完成了凱薩琳女皇Ⅳ原創的表現方法。

角色衆多的劍與魔法的世界

這是一款描述奇幻世界的戰亂故事戰略模擬遊戲第四代作品。由PC版移植而來，特色是有許多角色參與遊戲。玩家扮演一國之王，爲打倒妖魔操縱之敵軍根據地而舉兵。調動部隊一邊防止敵人入侵，一邊向敵人進攻。由於系統設計是即時處理的，因此敵人將隨時入侵，是一款必須思考兵力配置的戰略型遊戲。另外，在各地搜集情報，也可體驗RPG遊戲的樂趣。



添購魔法

指揮部隊擴大陣地
人數特多之戰鬥畫面

在本作中，玩家將化身爲反叛軍的指揮者，要指揮一隊18人來擴大自己的陣地。本作的魅力之一，就是在遊戲中包含敵我雙方，共有200位以上的角色會登場。移動及戰鬥等行動都是以一個部隊爲單位進行，戰鬥畫面也有部隊與部隊之間的集團作戰。有時會出現一個畫面中有100位以上角色進行廝殺，眞是豪氣千雲！敵方角色也有各種各樣，有倒戈我方的，也有會魔法的唷！

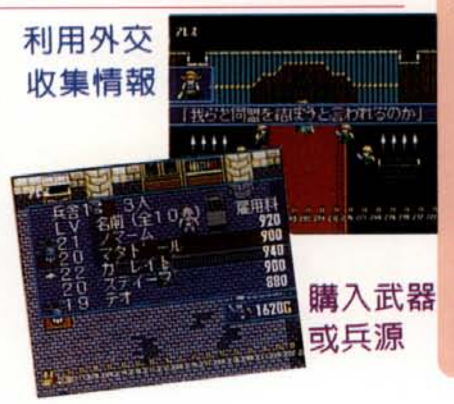


▲人數衆多一齊戰鬥集團戰爭。移動一位角色以主導戰局。

增強我軍收集情報鞏固我軍陣地

除了戰鬥之外，武器及士兵等級的提昇及購買。到鎮、村等地方收集情報，都是讓我方在有利條件下作戰的前期準備工作。至於外交指令，將能讓玩家了解到各國王的能值及所有國力，可以說是相當方便的情報搜集方式，玩家一定要充份利用才是。

利用外交收集情報



購入武器或兵源

●編輯部評論

當我玩了此款遊戲之原型的PC98「Silver Ghost」時，驚訝於那嶄新的系統，現在仍記憶猶新。另外，類似的遊戲目前似乎還沒有，且具有獨創性的系統有頗高的評價。負面方面則有系統與劇本無法連結的缺點。比起遊戲系統來說，劇本方面似乎較弱，加油吧（哭）！

●遊戲優缺評論點

○以即時處理方式進行國家的計劃和開拓。
○由PC版移植而來，對玩家來說接受度頗高。
○除了戰鬥之外還有發現洞穴、外交等行動，可使戰爭更加順利地進行。
○人數衆多的戰鬥系統很有意思。
×遊戲開始時必須記住許多東西，要記住得花時間。
×地點畫面並非新設計的，因此在這部份無新鮮感。
×操作方面有點不夠親切，使玩家感到不滿足。
×遊戲中的人物實在太多了，名字不容易記住。



遊戲種類

トゥルー・ラブストーリー

眞愛一世

■亞斯基 ■1PLAY
■'96/12/13 ■記憶單位 2
■￥5800

製作小組專訪

不論是什麼遊戲都是以帶來歡樂給玩家爲使命，並努力去達成，這款遊戲在這方面可說表現得十分優異。玩家在遊戲之中可以得到如同RPG遊戲，向前發展劇情的樂趣。另外，許多隱藏的要素在遊戲中也佔有一大部份，因此請玩家好好探索遊戲帶來的樂趣吧！

雖然我自己本身沒有轉學的經驗，但是曾有喜歡的女孩子轉學。雖然在一年後遇到了那位轉學的同學，但是卻在路上擦肩而過而已，遊戲很巧妙地表現出了這種微妙的感覺。放學後的對話特別有趣，希望各位玩家都能在遊戲中，成功地向喜歡的女孩告白。

轉校前一個月向女孩大膽告白

玩家是將在1個月後轉校的高中2年級學生。遊戲目的是要在轉校前的最後一天向喜歡的女孩告白，遊戲開始時，必須選擇季節和主角的各項指數。指數並不會在遊戲中變化，但在與女孩感情越來越好時



則會變化。放學後有特別的模式，選擇話題後即可進行。另外，根據所選的季節不同，登場的女孩也不同。

在學校或馬路上展開對話及事件

遊戲中有平時、休息時間、假日、放學四個時間帶供玩家決定在時間進行。在這些時間帶中，玩家將遇上多位女子並進行交談。各時間帶及地點都會有事件發生，在決定假日約會時，或平時出勤的場所時都會遇上女孩。玩家的目標，就是與許多女孩成爲好朋友，加油吧！





▲根據女孩所屬社團的不同，其經常去的地點也不同。如果掌握住這個重點，將可時常與中意的女孩相遇哦！

放學後展開各種話題氣氛眞好

和女孩子成爲好朋友後，下課時就可能一起回家了。這時還會切換到另一畫面，其下方將出現台詞和指令等項目內容即是交談的話題，隨著玩家選擇不同的話題，女孩們的心情也會隨之轉變。

玩家要根據情況不同，作不同的選擇。如此才能使主角與女孩間的好感度提昇，之後將會有進一步的發展唷！



放學會話模式

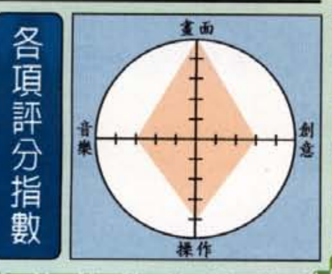
重點介紹 CHECK POINT

各項指數開始即決定
與女孩會面就是目的

與拚命將指數提昇的培育SLG不同，而是以和女孩見面，以談話爲主的，因此請掌握節奏展開遊戲。在遊戲途中將有時鐘顯示時間的進行，遊戲開發者希望讓玩家有一種期待放學時間到來的感覺，這理由可以接受吧！

放學後的會話模式
充滿了浪漫的氣氛

這個遊戲的精華在於放學後的對話。由於話題是由主角提出的，因此須注意女孩子反應的變化。整體而言，女孩的表情豐富，看了令人緊張心跳，可見遊戲畫面下了不少工夫。另外，各事件的發生也有很大的關係哦。



●編輯部評論

對於目前培育遊戲，必須不斷提昇指數的過程，總是感到很麻煩囉嗦的個人而言，這是一款很不錯的遊戲。個人認爲放學後的會話模式最有趣，令人回味無窮。遊戲開始時可以選擇不同的季節，因此可反覆玩好幾次，令人有好感。其實我也有類似的轉學經驗……。

●遊戲優缺評論點

- ○不需要在意指數的增減，對於不玩SLG的玩家很有利，可盡情享樂。
- ○季節可選擇，可反覆玩很多次。
- ○寫眞模式以及角色面部的時鐘等，過關後很有趣。
- ○放學會話模式很好玩。整體氣氛相當好。
- ×男生角色都不說話。
- ×完美結局的條件太嚴格，初次遊玩者不易達成。
- ×放學後所遇見的女孩、道具等都是以隨機選取的，因此感覺運氣左右結局。
- ×推測女孩子所在位置的情報似乎太少了。

新SD戰國傳機動武者大戰

新SD戰國傳

■萬代 ■'96/12/20 ■¥5800
■1PLAY ■記憶單位 1～4

製作小組專訪

壯觀的SD戰國傳終於在PS登場了。不論新舊的武者們於新世界中大活躍。玩家必須從3位主角色之中選出一個自己所喜歡的角色，並操縱他以解開謎題。如果你總是無法順利過關的話，請將軟體中附贈的明信片寄回，將有機會抽中最強武者記憶卡。（在日本舉辦）





對鋼彈迷們來說，是不可多得的好遊戲，但是對於沒興趣的玩家而言，就非常無聊了，因此對此遊戲的評價是兩極化的。但是以其系統設計而言是相當不錯的。另外，以困難的漢字命名也頗有意思，例如「GUN GUNDAM」居然是「頑巨砲」，是不是很有趣呢？

重點介紹

CHECK POINT

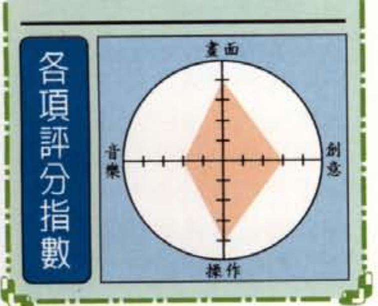
即使對前作不熟悉也可輕鬆遊戲的系統

以SD鋼彈武者系列爲主題的遊戲，在別的機種上也有，本次的作品是續篇。在開場動畫中加入了配音，介紹故事的內容，即使沒有玩過SFC版的玩家，也可輕鬆地接觸這款作品。年齡層較小的玩家，也可順利遊玩。

對於此系列沒興趣者實在有點無聊

此系列作品包括漫畫與模型等。能夠操縱武者進行戰鬥，對鋼彈迷們是非常具有吸引力的。但是對於那些不是很喜歡這些穿著甲冑的2頭身戰士的玩家而言，要玩這些遊戲還眞是蠻痛苦的，至於你呢……？

各項評分指數



操縱穿著甲冑的SD鋼彈

從卡通到漫畫皆甚爲風行的鋼彈世界，其中一系列即是戰國時代武者的姿態爲設計主題的2頭身戰士漫畫「SD戰國傳」，而以此爲題材的模擬遊戲登場了。玩家必須在3類武者之中選出主角，與鋼彈軍團共同將敵人打倒。當我方戰士將敵人打倒時即可獲得經驗値，經驗値累積達一定數目時即可升級，因此也包含了一部份RPG的要素。



▲大家所熟悉的漫畫及模型角色登場作戰。

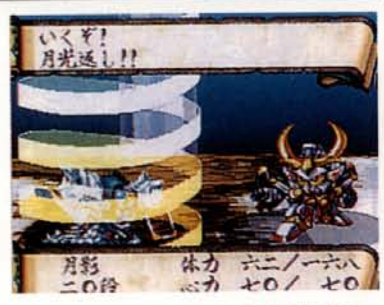
完成任務劇情向前發展

主角在全體畫面上是到鎮或戰場上，戰鬥畫面中則是頑駄無與霸道暗軍團進行作戰。隨著玩家在戰鬥中完成各項勝利條件，便可進入下一個劇本。此外，玩家還可在鎮上購買道具，充實戰力。



充滿角色魅力的戰鬥畫面

敵我雙方角色，全是具有戰國風味的鋼彈MS機。各機體有的擅長直接攻擊，有的則擅用寬範圍攻擊，種類十分豐富。隨著段位（等級）提昇，角色將可修習出來必殺技。不只是角色造型充滿戰國風味，背景、音樂也都有歷史感，値得玩家品嚐一番。



▲戰鬥畫面中會顯示敵我雙方的對話內容，都非常爆笑哦！

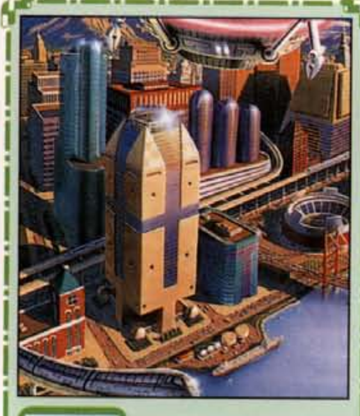
●編輯部評論

對於片頭開場畫面還是抱著些許懷疑的態度比較好吧！因爲喜歡鋼彈的迷哥迷姊們，畢竟還是以年紀還小的玩家居多吧！像遊戲中將許多特殊的讀者加上少見少用的漢字，看來看去或許本遊戲還是比較適合那些鋼彈迷們，否則的話你也可以考慮看看，或許也會產生興趣。

●遊戲優缺評論點

○易於遊戲的系統設計。
○頗具魅力的角色們。
○開場動畫片酷斃了。
○開場動畫中配音員永井一郎的聲音很正點。
○備有可檢視各角色特性的圖鑑，相當便利。
○主角有3人可供選擇，可反覆玩數次。
×對此系列沒興趣的玩家，對角色的穿著不易了解。
×輸入資料的次數過多。
×以模擬遊戲而言，除了角色之外，了無新意。
×漢字太困難了，連大人讀起來都頗爲吃力。
×對話畫面希望也有配音。





SIM CITY 2000

模擬城市2000

■亞德迪克
■'96/12/20
■¥5800
■1PLAY
■記憶單位 2～8
■對應滑鼠

製作小組專訪

看著自己親手治理的城市逐漸成長，眞是人生一大樂事。由於這款遊戲並非是1小時、2小時短時間內可以完成的，因此個人建議各位玩家，可以在有限的長假中，好好地仔細地玩它個三天兩夜。當你辛勤建設了一個城市後，一定會很希望能在裡面開車逛街的。



可以做的事實在太多了，剛開始遊戲時都不知該從哪裡開始著手呢。但是很快地我就忙著因應居民的需求，建設發電廠以及整頓交通建設，幾乎忘了時間的流逝。這款遊戲正是如此充滿魅力的，其操作性若再提昇一點就更好，玩過它之後，你必同意我的看法。

重點介紹

CHECK POINT

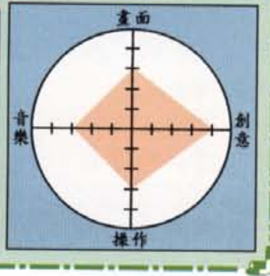
按鍵反應速度稍遲緩 操作性不佳

在畫面中有數列稱爲工具列的長條圖，上面有許多圖示按鈕，將游標移至任一圖示上時，就會顯示各行動所需的指令，但其反應速度太慢，另外按鈕的反應也總是慢半拍，因此想要長時間玩的人，心裡得有所準備。

僅有PS版本才有的 3D駕車逛街模式

在PS版中有一項他版所沒有的新機能「3D駕車逛街模式」。你可以駕車從車內的視點欣賞自己所辛勤建立起來的城市面貌。不過由於多邊形繪圖的影響，與實際在車中的感覺還是有一段距離。





擔任市長建立理想的城市

都市建設模擬遊戲的元祖「模擬都市」在加強之後於PS上登場了。玩家扮演市長，爲建立適宜居住的城市而向前努力。比起前作在繪畫方面強化了，可執行的指令也增加了許多，使遊戲更加具有眞實感。遊戲模式共有4個，包括已預先準備好地圖的都市養成模式、從地形開始自行設計的模式、每次都有不同都市的模式、以及必須完成專題的劇本模式。



◀由地圖的斜上方視角，表現出立體的城市。



以建設及政治發展都市

玩家爲了發展都市，必須採取各種行動。例如堆高人們居住的土地、建設住宅。爲人們牽上電力、自來水等資源，並將大衆運輸整頓一番。當然，娛樂設施也是必要的。



地下的開發



◀由於是立體城市，因此也可開發地下工程，例如下水道或地下鐵。

被設定目標的劇本地點

劇本的設定包括將被外星人侵襲的都市恢復原貌等，十分具變化性。只要在設定年份之中完成過關條件，便可順利向下個劇本挑戰。全部有17個劇本，有的困難，有的簡單，全憑玩家的手腕來解決一連串的難題了！



▲搶救因幽浮帶來的火災。

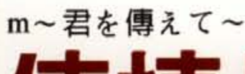
●編輯部評論

從PC版完整地移植過來，但是或許就因爲太過於忠於原味，因此在處理速度上令人感到有些遲緩。如果要出PS版，應該稍微加速一下，使玩家玩起來輕鬆愉快才好。而眞正想好好玩一下的人，應該也會有很好的成績。另外，如果使用滑鼠的話，操作起來會更加順手。

●遊戲優缺評論點

○可根據多種的條例設定，開發擬眞的都市，例如建設地下鐵形成立體都市。
○以立體表現的街道景象，看起來令人感覺很愉快。
○隨著時代的變遷，看著建築成長，心中十分愉快。
○劇本地圖內容有許多天馬行空者，頗爲趣味性。另外目標清楚値得一玩。
×按鈕反應總是慢半拍，無法順暢地操作。
×畫面的捲動速度太慢，想要看見都市全景很困難。
×與電腦版本有些不一樣，例如要分辨建築物的種類時，較不易分辨。





傳情日記



製作小組專訪

這款在電玩界首次登場的交換日記模擬遊戲『傳情日記』，是一款已經脫離舊日育成遊戲方式的作品（眞的不一樣哦！），這絕對不是一款僅以與女孩親近爲唯一目標的遊戲。

百聞不如一見，請您現在就去買來玩玩吧！希望您能夠透過這款迷人的「傳情日記」，來享受與女孩們互相交換日記的樂趣，並且體驗約會時的甜密氣氛。

透過交換日記的交心之戀SLG

玩家所扮演的角色是一位高中２年級學生。在第２學期期中的某一天，意外地與女孩結識，並且開始相互交換日記……。透過日記的交換，您將與女孩有更進一步的發展，而根據日記與約會對話的情況好壞，也將影響女孩對您的態度。雖然自我提昇也是必要的，不過想要得到女孩芳心的最重要因素，還是交往中的對話內容。與女孩加深親密度，能否在聖誕夜時接獲女孩的告白，這就要看玩家如何地經營自己的魅力囉！











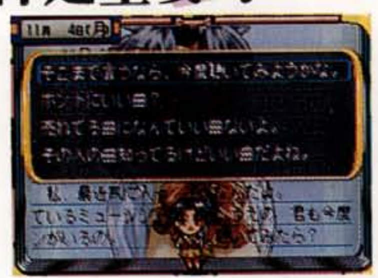
在秋天至冬天的85天中，與女孩們結出戀愛的果實

玩家必須在10月１日到12月24日之間，設法和心愛的女孩子建立起親密關係。爲了這個目標，只有不斷努力提昇自己能力。如果想約女孩出去約會，只有透過交換日記來轉達自己的心意才行。



交換日記與安排約會等雙向交流事件是重要的

交換日記或提出約會時，便會出現多個選項。由於選項不同將產生微妙的變化，選錯了又會傷了女孩的心，所以仔細的選擇將是成功的不二法門。特別是在約會中將出現許多會話事件，選選項的動點是：依女孩子的性格來決定，如果錯了，就關機重來吧！



▲交換日記的內容，包括有趣的語句以及探測性的話語，種類很多。



有時想要試圖安慰女孩，但卻得到讓她們惱怒的反效果，眞是完全映證了「女人心，海底針」這句話。在交換日記時，可看到女孩在平時所未曾吐露出的眞實心事，這是十分有趣的。由於角色設計也十分可愛，因此可將這款作品推薦給重視人物造型的玩家來玩。

重點介紹

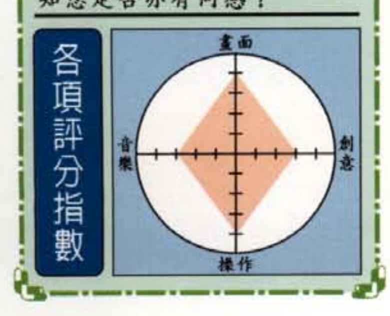
CHECK POINT

將微妙的女人心表露無遺之會話事件

在與女孩對話時，從複數的選項中選出回應女孩的話語，這是戀愛SLG中常見的系統。在以往的遊戲中，玩家只須挑選好聽的內容來回應女孩，即可擄獲芳心。不過這對於此作中反應敏感的女孩來講，可是無效的哦！

設定的交往期間是否稍短了些？

由於設定的交往期間只有85天，而且這個期間也被限定在秋天到冬天的季節之間，因此使得事件的豐富性，多少受到了些限制。如果能將交往時間延長至１年左右，那麼是不是會比較好呢？不知您是否亦有同感？



●編輯部評論

針對對方的日記內容，從選項中決定己方的回應。這項系統雖然與以往此類型的遊戲並無不同，不過可以保留日記記錄的設定，卻是十分有趣的。我所選擇的交往對象是羽田雪野，但最後她所決定的交往對象卻是別人。看到這幕場景，讓我高中時代的惡夢再度浮現腦海…。

●遊戲優缺評論點

- ○由於計劃是以一日爲單位來實行的，因此能夠輕鬆地從事各項活動。
- ○由於自己的能力參數提升容易，因此可把心思全部放在與女孩的交往之上。
- ○女孩的圖像十分可愛。
- ○會話內容豐富。
- ×由於交往期間短，因此可看的事件較少。
- ×約會的去處較少。
- ×12月以後的劇情展開，感覺上有些僵化。
- ×結局畫面並沒有值得一再觀賞的價值。
- ×若能將交往期間延長，則會更受歡迎。

遊戲種類



新スーパーロボット大戦

新機器人大戰

■巴布雷斯特 ■1PLAY
■'96/12/27 ■記憶單位
■￥6800 3～13

製作小組專訪

本遊戲在某種意義上來說，可算是一種脫胎換骨。怎麼說呢？因爲「新機器人大戰」是從舊的機器人卡通中將角色以及所操縱的機器人集合所形成的新的遊戲。而在系統上也有令人一新的感覺，和第４次機器人大戰比較一下，即可發現無論是機器人還是角色，在數目上均增加了不少！（一次甚至最多可出現20台）而且，這一回使用的也不是ＳＤ的角色唷！



在本遊戲中，一些諸如「我的愛可是比這種更強烈的！」等有名的句子很多！有趣地讓人不能客觀地來加以評價它！另外，個人對本作中的音樂和主題曲等有十分高的興趣，但因這和一般的電玩原聲帶不同，原曲皆有著作權，若想集全則不知要多少張ＣＤ呢！

重點介紹

CHECK POINT

地上篇／宇宙篇的戰略變化

不同於地上篇是以超級機器人爲中心，宇宙篇則以鋼彈Ｖ爲眞實化的機器人（ＭＳ）爲中心，因而常要作機員及水準的調整等，再加上防衛劇情和脫出劇情，困難度較只須確保能源及使用必殺武器的地上篇高出甚多。

主題曲、ＢＧＭ和配音員等皆與卡通相同

自第４次機器人大戰後，配音的部分大爲加強，如戰鬥中所有的會話均由配音員擔任，且除了引退者之外，全都是原先的擔任者。另外，在機器人大戰系列共通的，就是使用原先的主題曲和ＢＭＧ，這可是一大特色哦！



各項評分指數



機器人大戰的最大作在PS

這是自70年代的機器人卡通開始，至80年代的鋼彈等全都齊集一堂以打倒敵人爲目的的作品系列之最新作。也是繼前作「第４次機器人大戰」自ＳＦＣ上移植而來之後，充分應用了配音資料等CD-ROM之媒體特性的ＰＳ第一部原創作品。

'91 年在ＧＢ上發表「第１次～」後，在ＦＣ上發表的「第２次～」、ＳＦＣ上發表的「第３、４～」爲止，在故事和角色上都有一定的關連，而這次的標題爲「新機器人大戰」，可知是個不相關的新故事，值得期待！



▲眞・蓋特機器人的主角是石川賢所重畫的。

原創機器人








R-1　2　3



▲繼超電磁Ｖ之後的SUNRISE卡通作品。



▲由小學生竹尾和太操縱的變形機器人。



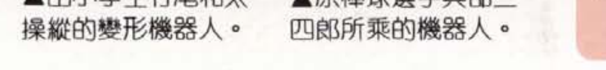
▲原棒球選手兵部三四郎所乘的機器人。

●編輯部評論

眞實比例的機器人、駕駛者口中大喊的必殺技名稱……，這些都是實現機器人卡通迷的夢境，而出乎意料地，這些會話居然還全部人聲化，眞可說是完美的演出。遊戲中分爲地上篇和宇宙篇兩部分，樂趣更多。甚至還可以重新出現在原作中哀情地破壞了的Ｖ鋼彈呢！

●遊戲優缺評論點

○所有主角皆有加以配音。
○劇情分歧經過整理，每次玩都有新意。
○和動畫系統比起來，必殺技的畫面表現好太多了！
○主角的個性經過強調。
○卡通版的臉孔已經算是可以接受了，但本作中「眞・蓋特機器人」的主角是由石川賢重新描繪過的流龍馬。
×劇情分歧，不玩兩次以上不能得知全貌。
×魔裝機神及其駕駛員並未登場。
×雖然全都由配音員配音，但角色卻較「４」爲少。







這款遊戲在系統設定上有點複雜，若要理解則得花費一些時間才行。可是，一旦玩家已習慣這系統的話，那麼就可隨自己喜歡的來輕鬆進行遊戲。不過，在進行遊戲後又會發現老是要做同一件事，有點讓人厭倦。所以，非常喜歡這遊戲的人還是值得一試。

重 點 介 紹

CHECK POINT

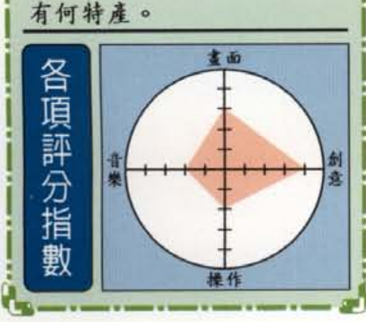
也可以成為海賊自由度相當地高

遊戲中的主角們每一位都有其各自不同的目的，但是玩家也可以把這些目的擺在一旁，隨自己的意思來進行。舉例來說：玩家可成為海賊，向來往的船隻索取過路費，或是成為貿易商人等，各有不同的遊戲方式。

世界地圖與實際的相同也可在此學習地理

這款遊戲的地圖與現實世界的地圖一模一樣，因此若對地理較不熟悉的人而言，在剛開始時往往會不知道自己身在何處，不過只要多碰幾次釘就可逐漸熟悉，進而學習地理，另外也可學到各地有何特產。

各項評分指數



大航海時代 2

大航海時代2

■光榮　■1PLAY
■'96/12/27　■記憶單位 5
■￥6800

遊戲種類

製作小組專訪

我們來確認一下「大航海時代」的特點：

- 喜歡紅髮女孩
- 有被海中生物襲擊的經驗
- 超級會借錢的帝王
- 每天一瓶萊姆飲料
- 嚮往中世紀風味
- 人生必經之路

只要有上述任一特點，當然就要來試試！

七大洋為舞台在大海中的奇幻冒險

這款遊戲主要是描述15～16世紀的歐洲「大航海時代」，也就是當年葡萄牙、西班牙等國實現在廣大海洋上航海的時期、哥倫布活躍的時代。玩家在本款遊戲中，將必須由六位主角中任選一人，並在世界中的各大洋航海冒險。在途中，將會有大風暴、海盜襲擊等苦難等待著玩家前來挑戰，甚至連一些可怕的怪物都會遇到，相當地危險。在這個擁有許多尚未探知的大陸之時代背景設定中，其廣大遼闊的舞台設計以及高自由度的表現都是其魅力之一。



▲突破各種難關，玩家得向未知的大海挑戰。



六位主角們都各有其冒險故事



▲主角們每一位都有其目標。他的目標是完成世界地圖。

在遊戲中所登場的主角，有一心一意想向未知之大陸探險的，為了報仇而成為女海賊、為了償還欠債而四處旅行…等各種不同的角色，每一個都有其各自不同的劇情，而其最終目標也都不一樣。主角們一定要在規定期間內達成目標才行，玩家便是要以這種主角來進行冒險。

完成國王的託付來提高爵位



▲名聲上升後便會受國王勅命，達成勅命後便可使爵位提高。

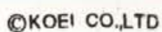
遊戲中，表示主角等級的能力值是「名聲」。在最初，主角並沒有任何聲望，在經由打倒海賊或發現財寶等事件發生之後，名聲才會逐漸上升。名聲一旦上升，便會受到國王的命令，假如完成國王的命令，就可使爵位上升。爵位上升後，就可自由出入城堡，並且得到航海的援助。

●編輯部評論

在遊戲中由於已經確定了主角的目標，因此不像前作一樣，不會陷入一種不知道接下來該做什麼的狀態。但是，若只是一昧地想完成目標來玩，那跟普通的RPG沒兩樣。對於想輕輕鬆鬆地進行的我而言，遊戲中可以毫無目的、自由地在喜愛的海中航行正符合我的個性。

●遊戲優缺評論點

○自由度相當高，玩家可依自己喜好來玩。
○藉著遊戲的進行，玩家可了解各地地理及特產。
○由於主角有 6 位，玩家可多次體驗不同的樂趣。
○可製作自己的船。
×遊戲的系統有一點令人難以理解，因此相當地花費時間。
×對於同一件事情都要來回做許多次，所以常會在遊戲途中便膩了。
×真希望會有真實的人物登場。
×最好對應滑鼠。
×個人電腦版早已發售。









不知是否與事件量過多，或是與遊戲節奏感不佳有關，玩家要在這款遊戲中過關，必須花費上一段漫長的時間，劇情幾乎是一條腸子通到底，選項十分的少，並沒有值得反覆遊玩的價值。不過能夠以看卡通感覺來欣賞的遊戲事件內容，卻是此作的品質保證。

重點介紹

CHECK POINT

RPG要素可避免遊戲展開的單調化

RPG要素的加入，將戀愛遊戲中反覆進行約會的單調感覺一掃而空。由於等級的高低，將深深關係著女孩對您的好感度，因此遊戲的重心並未完全放置在約會事件上，這樣的設計使得此作成為平衡度佳的好作品。

新娘人選只有3人略嫌少了些……

登場的角色，雖然有種種不同類型的女孩，但實際上的新娘人選卻只有3人。一般來講，在這種類型的作品中，應該要安排5～10位的女孩來讓玩家選擇。多增加一些角色，讓喜歡不同型女孩的玩家能找到最佳對象。

各項評分指數



BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア

吸血新娘

■亞特拉斯
■'96/12/27
■￥6800
■1PLAY
■記憶單位1
■對應記憶卡

製作小組專訪

在育成模擬遊戲中加入冒險要素，使得此作的遊戲性提高了許多。此外，由於在遊戲中點綴上許多華麗的電影動畫，因此讓所有的玩家皆能樂在其中。這是製作群最感驕傲的一點。不知玩家是否已被這個有著美麗女子守候的遊戲世界所深深吸引？在長達3年的探索之後，您是否已完全融入遊戲世界中，為找尋您的新娘而努力？

高中3年尋找適合吸血鬼的新娘

這是一款以尋找吸血鬼的新娘為主題的戀愛模擬遊戲。玩家所擔任的角色。吸血鬼芬德，在遊戲中要在人類世界以高中生活姿態登場。您必須利用高中的3年時光，來與3位擁有能夠提高吸血鬼能力的女孩交往，並且在最後迎娶其中一人作為魔界新娘。遊戲將以1週為單位來進行，在可供行動的假日中，您可透過電話或是約會等內容來與女孩接觸。此外，在作品中亦導入有等級概念以及購入道具等RPG要素，內容十分豐富。



反覆進行晝夜兩面的生活

玩家可在星期假日或慶典假日的白天或夜晚的回合之下行動。白天可以用電話訂定約會，晚上可召喚僕魔調查女孩。不管是約會啦，或者是為使參數提昇的練習等等，都變得可以同時來進行。

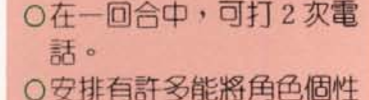
因此，就時間來說，玩家就可因其不同而選擇與女孩交往的情報。





除了約會之外，讓等級提昇亦是必要的

主角所持有的等級概念，與好感度的關係非常大。所以，偶爾必需要吸吸女孩的血或者和怪物戰鬥。此外，還可利用道具、裝備等的購買，使自己的力量提昇。



▼此三人的設定完全不同，都可做為你的新娘哦！





●編輯部評論

角色的造型很不錯，電影動畫亦很華麗。不過在長時間遊玩下，僅在電影之中導入聲音，這項設計是較有缺失的。因為如果在其他的部份皆未導入聲音，那麼就很難讓玩家完全將感情移入。就遊戲本身來評論，由於此作導入了RPG要素，因此新鮮感很夠。

●遊戲優缺評論點

○假日分為晝夜。
○在一回合中，可打2次電話。
○安排有許多能將角色個性完全表現的事件。
○角色設計十分符合遊戲的印象。
×遊戲進行緩慢，3年的時間感覺過長。
×無法選擇約會場所。
×選項並不多見。
×劇情分歧度不夠。
×幾乎未導入聲音部份。
×讀取的時間每每過長，令人失去耐心遊玩。

シティーブラボー！City Bravo！～

城市開發狂

■ALTRON ■'97/1/10 ■￥6800
■1PLAY ■記憶單位15 ■對應滑鼠

遊戲種類





在遊戲剛開始時，可能玩家會馬上便沒有錢，這時就得向公司的經理借錢，但往往常會到最後沒錢還而陷入困境。爲了幫助陷入這種狀況的初學者，遊戲中將會有叮嚀的訊息出現。還有，這種指令以圖案方式表現的設定，都是爲玩家而準備的親切設計。

重點介紹

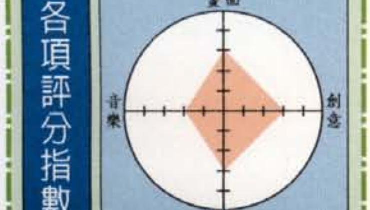
CHECK POINT

自由度高，玩家可自己建造城市

只要在預算的範圍之內，玩家可依自己的意思自由行動，以建造充滿個性的都市。另外像是建築物的選擇，以及區域劃分整理等也都可依自己喜好而定。而對於想少花一點時間的玩家來說，則可用一般模式來玩。

每一棟建築都設定細膩且遊戲內容很充實

遊戲中對於強調經營等的經濟性資料設定地非常細微。舉例來說：在工廠中所生產的種類及數量雖可設定，但是玩家必須事先仔細調查一下店鋪的數目及人口的多寡，如此才不會造成供不應求或產量過剩的現象。



製作小組專訪

這款遊戲其實與過去的「模擬城市」一樣，玩家們只要注重住宅、公司大樓、店舖等三方面均衡地建設，要迅速集中人口以達成攻略的目的是相當簡單的作品。

在進行遊戲的途中，玩家可能會遇到一些小事件，有些對都市發展有害的小事件，其實只要加蓋某些建築物就ＯＫ了，但究竟要蓋什麼？就由玩家自己去體會了。

運用經營觀點及都市營運的SLG

玩家在遊戲中是扮演一位綜合開發企業的職員，並且要設法完成企業的ＳＰＩ地區中的重點建築物。這些重點建築物包括遊樂園地、城市、豪華賭城以及臨海都市等超豪華作品。不過，在遊戲最初的時候並不是說要蓋這些重點建築物就能蓋得了，首先得發展整個都市，多聚集些人口在ＳＰＩ地區周邊，如此這些重點建築物便會一一地出現。玩家只要多建設些住宅、公司大樓、店舖等，就可多吸引人潮。



▲這就是ＳＰＩ地區，在此要設法建造重點建築物。



操作指令由圖案表示，淺顯易懂

在遊戲中所出現的主要指令圖案有道路、建築、土地、交通、情報、系統等６種。一旦選擇這些指令後，將會有更細微的指令出現。在畫面的上方有地圖擴大縮小，及時間經過速度變更的指令圖案可供玩家利用。



▶遊戲中會不斷表示經營資金及城市人口。按下○鈕會有主要的６個指令出現。



▲選擇畫面上方的「？」圖案或按下開始鈕便會收到訊息。

100種以上的建築物供玩家建設



在此登場的建築物除了外觀的設計以外，建築所花費的日數、費用、建築物的壽命等細微的設定都有，除了景觀以外，也要考慮其價值。

◀對手的企業也會逐漸出現。儘可能奪得那些地段較好的土地吧！

●編輯部評論

玩家可藉著輕鬆簡單的操作來進行遊戲，這便是本款遊戲的特點之一。但是在畫面上卻沒有新的突破，不免給人家有一點單調的感覺。另外在遊戲中還設計了豐富的設定功能，所以喜歡這類型遊戲的玩家相信一定能玩得非常愉快，會有值回票價之感。

●遊戲優缺評論點

○可長時間慢慢地玩遊戲。
○可自己獨力建造都市。
○細微的資料設定實現。
○由於要深思經營觀點，故遊戲目的相當明確。
○建築物的種類豐富，且圖案更是相當華麗。
○游標所指的指令都有圖案表示，即使是初學者也可放心地玩。
×遊戲內容複雜、難度高。
×隨都市發展、建築物會增加、但每一個都很小，很難看清楚。
×圖案指令的設定要更加細微。
×記憶容量太大。



遊戲種類



CIVIZARD～魔術の系譜～

幻想文明

■阿斯米克 ■'97/1/17 ■¥5800 ■1PLAY ■記憶單位7

製作小組專訪

以戰略模擬類型的遊戲來說，這款遊戲算是在難度上高了一點。可是，一旦玩家在玩了一次或數次後而感受到遊戲的眞正魅力之所在，則會一直瘋狂地玩下去，不管是已玩過幾次、幾十次，甚至上百次也一樣。我在進行這款遊戲時也是以「征服世界」爲第一目標，且每天從早到晚地奮鬥下去。相信只要你喜歡這個世界觀，那麼一次也會沈迷下去。

在這遊戲中除了獨特的世界觀令人喜歡之外，對於西洋RPG風味非常喜歡的人更是不能錯過。在此並沒有全體地圖的表示，這種任何地方都得要到過才會熟知的系統，以及每次都會有不同的地圖設定，更是能夠讓人感受遊戲樂趣的主因之一。

重點介紹

CHECK POINT

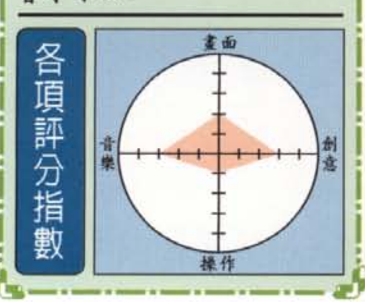
在廣大的遊戲世界中的深奧系統設定

這款遊戲由於可以自由地設定難易度及對手人數、地圖的大小等因素，由此若把所有地方都設定成最簡單的模式，則對初學者而言非常地適合。還有，在玩完一次之後，還可以選擇其他魔導師進行不同的體驗。

操作方法有點複雜要花長時間來玩

由於這是一款規則有點複雜的模擬遊戲，所以一旦進行到某種程度時，玩家不免會有一種陷入困境之中，操作方法挺麻煩的印象。只要習慣的話應該就不會有任何問題，但這卻需要長時間來體會才可以。

各項評分指數



最終將兩個世界予以統一

以世界的各大文明及其進化史爲主題，大受消費者歡迎的「CIVIZATION新・世界七大文明」，這回加入新的世界觀，轉變成「幻想文明」這款SLG超大作。玩家在遊戲中將扮演領導夢幻世界中之某一種族的偉大魔導師，並與敵對的種族互相戰鬥，以取得勝利，還有要培養魔力來進化。學習新的魔法咒文、召喚更強力的魔獸。除了戰爭以外，還得實施內政及外交，因此正確的判斷相當重要。



▲在地圖上只有走過的地方會表示。派部隊去探險吧！

在廣闊世界中充分享受遊戲樂趣

玩家在最初所選擇的魔導師，每一位都各有其不同的特性，而隨著選擇的不同，其攻略方法也會不一樣。還有，地圖的形狀和對手的配置在每次新開始遊戲時都會不一樣，玩家將會感到每次都有不同的新鮮感。



◀地圖每次都會變化，想要兩次展開同樣劇情幾乎不可能。

玩家使命是繁榮種族及統一世界

玩家在開始遊戲時，將要選擇魔導師及其所屬種族，接下來就要設法繁榮這一種族。在發展都市的同時，可能還得和其他國家同盟，但這也是暫時，玩家最終仍要消滅敵人，統一世界。



◀都市一旦變大且穩固，接著就率領軍隊與敵人作戰，以擴張領土。



◀都市一變大以後，產者也會跟著增加，並生從事不同的建設。



◀魔導師們各有其不同的特徵、能力，玩家可依其長相來推測選擇。

●編輯部評論

說到這款遊戲的缺點，我想最大的問題便在於讀取的時間太長。這一點雖然對於戰略模擬遊戲來說是免不了的，但是這仍然得提出來檢討一下。說到這遊戲令人滿意的地方，我想應該就是這款遊戲比以前的「世界七大文明」要更獨特吧！其魔法要素的設定相當不錯。

●遊戲優缺評論點

- ○遊戲最初所能選擇的魔導師及種族相當地豐富，且由於每次地形都會不一樣，讓人很有新鮮感。
- ○這種沒到過的地方在地圖上不會完全表示出來的系統，讓人能充份享受探索的樂趣。
- ○延襲大受歡迎之SLG的系統，並且加入了獨特的世界觀。
- ×規則有點複雜，若太急躁就會 GAME OVER。
- ×操作難度高，想要熟悉世界設定得花一點時間。
- ×完全沒有迫力的戰鬥畫面，都是全體性演出。

F1チーム運營シミュレーションF-1 GRAND PRIX 1996

F1經歷學

■日本椰子	■1PLAY
■'96/01/17	■記憶單位 1
■¥6800	■對應記憶卡

製作小組專訪

這款「F 1經歷學」的最大魅力，大概要算是那些在此作中登場的人物吧！包括日本代表選手片山右京，以及'96 年冠軍得主迪蒙·希爾在內的諸位F 1賽車界名人，都將在此作中有精采的演出。我在玩這款作品時，特地在遊戲中選擇雇用片山右京與鈴木亞久里這兩位日本選手，並且在車體上搭載 HONDA引擎。希望能夠以日本人實力來取得世界最強的寶座。

雖然在遊戲之初資金既少，又不大可能以低性能的車體獲得較佳的名次。不過在時間經過後，您卻可以漸漸地取得佳績獲得殊榮。這種類似R P G的自我成長要素，是十分有趣的。此外，在遊戲中登場的賽車手全是知名好手，他們的駕駛技巧都是值得信賴佩服的。

重點介紹

CHECK POINT

設定十分精細 熱衷度相當地高

從玩家展開遊戲到第一場賽事開賽之前，您必須花費數十分鐘的時間來調整狀況，在有限的資金運作下，讓您的車體與駕駛選手，在這段時間內調整至巔峰狀態。玩家若能充分運作這項作業，那麼應該能夠取得佳績。

賽車場面的演出 稍嫌有些魄力不足

進入賽車場景後，畫面上只會出現由幾個固定視點來觀看的賽車影像。老實說，這種畫面看起來實在是沒有什麼迫力感。不過若是將時時變化的比賽狀況列入考慮來評論，那麼也許就可以掩蓋過畫面的缺失吧！

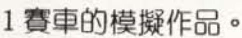
各項評分指數

畫面 / 音樂 / 創意 / 操作

成爲一位擁有F1車隊的車主

這款能夠體驗F 1車隊營運過程的賽車模擬遊戲終於登場！在遊戲中，玩家的身份並不是一位駕駛賽車在場上競技的賽車選手，而是徹底地以一位車隊擁有者的身份在遊戲中登場。您一邊必須聽取秘書與工程師的建言，一邊則必須爲了能在場上獲勝而作出種種的指示與設定。季賽前的契約訂立與比賽中的指示，這些都是交由玩家來處理的，責任十分重大。整體而言，這是一款可以讓玩家重新認識F 1賽車的模擬作品。





◀在遊戲中也可參考美女秘書·三重鈴子等人的意見。

契約·開發·賽車，全都由您一手處理

F 1賽車的世界，在比賽前的裝備設定對勝敗具有絕大的影響。所以在本作中，也是必須於比賽之前盡最大的力量來作調整，以逐漸向勝利之路邁進的。特別是在季賽之前的契約簽定及車體設計，更是關乎今年全年的賽事，玩家一定要多加思考再作決定唷！



◀首先要尋找願意提供資金的贊助廠商。



◀在設計車體之時，也能與車體製造商訂立契約。



◀經由出賽前的測試，來將狀況調整至最佳狀態。







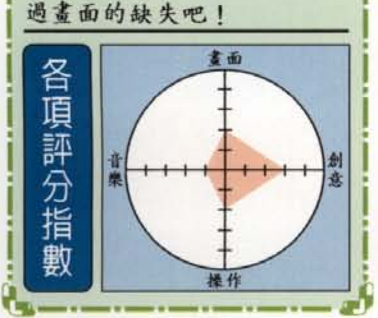
▲也能雇用傳說中的名賽車手在場上比賽。不過是否雇用得到他，則要看在〝錢〞的份上。

●編輯部評論

在遊戲名稱上雖然看似一款賽車遊戲，但實際上，它卻是一款車隊營運的模擬作品。相信只要您是F 1賽車迷，就會深深爲這款遊戲所吸引吧！不過，由於這款遊戲在設定等方面有些難懂，因此比較不具有F 1專業知識的玩家，在遊戲之初也許會感到迷惑。

●遊戲優缺評論點

○車主的工作內容很廣，不容易讓人感到單調乏味。
○在有限預算下進行的車體設計，需要考驗玩家的手腕，讓人很容易熱衷於其中。
○以眞名登場的車隊與選手，讓遊戲氣氛更加熱烈。
○難度不高不低，可讓玩家興緻不減。
○賽車手總數超過50人
×賽車場面的迫力十足。
×賽車前決定的作戰方針，在賽車中無法變更。
×可使用的賽車手有限。
×文字表示過慢。
×讀取次數過多。







プリンセスメーカー～ゆみる妖精～

美少女夢工場3

■SCE ■1PLAY
■'97/1/24 ■記憶單位3
■¥5800

製作小組專訪

這款以消費者的眞正需求爲取向而製作的作品—「美少女夢工場3」，玩家一定要來試試看這款遊戲的架構。這遊戲不用說，當然是育成模擬類型的，不過由於其設定相當地豐富，相信即使是那些對育成模擬類型遊戲敬而遠之的玩家們，也一定會喜歡這款PS版本的。還有，這遊戲的圖案可是此系列的極品，一定要看看喔！不看保證後悔。



在過去的「美少女夢工場2」中，其內容雖然相當地吸引人，但在系統層面上就有點令人不太滿意。這回在本款作品中，將把這些讓人傷腦筋的地方完全消除，使玩家們能夠更輕鬆地來進行遊戲，相信各位玩家們一定會非常喜歡，特別是遊戲中的女主角，相當可愛。

重點介紹

CHECK POINT

多數系統由過去的系列作品中改良

以育成模擬類型遊戲的元祖來說，那當然是非「美少女夢工場」系列遊戲莫屬了。在這次的最新作中，將把過去的缺點加以改良，舉例來說，過去是日程表在1個月中分成三部份，這回只分成二部份而已。

小女孩可愛的言行舉止

以「美少女夢工場」系列遊戲來說，其最大的魅力就是小女孩。在本作中，小女孩的會話及表情的展現將比過去多出許多，充份把小女孩可愛的一面展現出來。另外小女孩的配音更是將其魅力展現至頂點。

各項評分指數



將10歲少女培育成完美女性

在個人電腦超受歡迎，同時也曾移植到其他家用電玩主機的育成模擬大作之最新作品，便是這款對應PS的「美少女夢工場3」。在遊戲中，玩家將有8年的時間成爲由妖精女王賜給之10歲女孩的父親。而養育她成爲最完美的女性，便是玩家的目的。



▲小女孩的性格會隨著最初所輸入的資料而改變。

在此玩家要排每週的學習、打工行程表，給予女孩各種教育及經驗。隨著玩家培育方式的不同，將會有不一樣的結局畫面。



學習及打工的日程表管理

關於日程表主要分成學習及打工等2大種類。學習需要費用，而這費用則是由打工賺來的。在這期間還要讓她放假，以解除小女孩平日的緊張狀態。

假日行動



對學習和打工疲倦，一定要帶她出去輕鬆一下，這點非常重要。

打工



打工除了可賺取教育費之外，還可得到學習所得不到的經驗，加油吧！

學習



隨著學習的不同，影響能力值的種類也不同。玩家要訂定教育方針。

在培育中會有各種事件發生

遊戲中除了每週的日程表之外，在遊戲時還設定了事件的發生。其內容不外乎包括父親與小女孩的會話、在工作中所遇到的小麻煩等等。隨著這些事件，也都會影響小女孩的能力值。所以，藉著這些事件，快樂地讓小女孩成長吧！



▲在遊戲中，小女孩也會向父親說幾句話。加強父女之間的感情吧！

●編輯部評論

在進行遊戲的時候，首先玩家最好先設定一下日程表。由於玩家們一定是會盡全力地來進行遊戲，所以即使在作法上太過於急燥，也沒有太大的關係。之後還有在打工中時，常會有一些小事件發生，這些事件並不是只讓玩家看了就算，它還會影響小女孩的能力值。

●遊戲優缺評論點

○圖案非常漂亮。
○小女孩由於會經常地與玩家談話，可見得有充份移入感情。
○事件有很多，玩家可以充份體驗。
○與上一個系列作品相比較，上課所需的花費及道具價值都很合理。
○在實行所安排的工作時，行動中的小女孩很可愛。
×有時在剛開始，小女孩便會反抗，若要進行遊戲則會有點辛苦。
×在實行所安排的日程表時，小女孩雖會成長，但其畫面仍然不變。

ドラゴンナイト4

龍騎士4

■帕布雷斯特 ■1PLAY
■'97/01/31 ■記憶單位1～3
■￥6800

遊戲種類



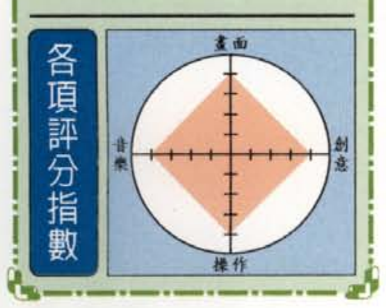
雖然以往它是一款成人遊戲，但在PS版中所有的成人畫面已經完全被削除，雖然如此，在遊戲中主角對各女性角色感情的表現卻表達得相當完整。在畢卡索設計的獨特劇本下，相信玩家們一定能玩得很盡興。尤其在親密化的事件中，更充滿著令人心動的訊息。

重點介紹

CHECK POINT

這原本是一款個人電腦上的G-GAME…

這款「龍騎士4」原本是日本個人電腦上的成人遊戲。在個人電腦版上充滿著18歲以下的孩子們絕對禁止觀賞的圖片。然而，在這回的PS版中已將所有的限制級畫面完全消除，雖然它的最大賣點被消除了，但是在PS版中卻也導入了新角色及純純的戀愛劇情等要素，由此在劇情上相信它一定遠較個人電腦版更出色。除此之外，PS版還委託配音員來為角色的對話配音，因此在與女性角色發生親密的事件時，其真實感絕對會令玩家大吃一驚。



製作小組專訪

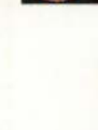
這次的龍騎士中共有莎拉、貝里特、哈蒂絲、莉迪等4位新角色的加入，且在劇本上我們已經再仔細的重新整理一遍了。因此玩起來的感覺一定會與個人電腦版的感覺有很大差異才對，相信玩家們在玩這遊戲時一定能體驗到有如真實般的戀愛感覺。當然了！在SLG部份也絕對不會令玩家失望，所以這是一款相當值得一玩的遊戲。

以勇者之子翔為中心的冒險故事

和ELF同名的電腦大作「龍騎士4」重新製作後，移植到PS上了！勇者之子翔為了打倒魔族4天王之一的魯西法而展開了他的冒險。在冒險的途中，大和翔將會遇到第一代龍騎士中的潘恩之子賽爾及神秘的劍客艾德，在冒險途中加入的同伴會越來越多，而大和翔的目標便是魯西法所在的萊姆林王國。在竹井正樹先生所設計的角色及ELF公司所製作的獨特世界觀下，玩家們一定會在這款SLG遊戲中得到無窮的樂趣。



▲在發生各種事件後同伴會增加，勇者之子的冒險也會越來越精彩。



有趣的故事及刺激的戰鬥

這遊戲大致上由2個部份所組成，一為依劇情於各市鎮中收集情報的冒險模式，另一個部分為與魯西法的手下戰鬥的模擬模式，遊戲的過程由這兩個部份不斷的交替來進行。具體上，在冒險模式中，玩家可一邊操作大和翔，一邊尋找新同伴，在事件發生時適當的收集情報，而在模擬模式中，玩家必須率領同伴，以小隊的方式操作各戰鬥單位，將同樣是由9人所組成的敵軍打敗，完成冒險的目的。



▲同伴中若有女性，在冒險遊戲的某處將會出現紅心，接觸後…

獨創要素—親密化事件

在PS版中這回又加入了4位新角色，而且在音效上也委託專業的配音人員負責，在叫出女性同伴進行對話時，這些女性同伴也會逐漸對主角產生好感。在好感達到一定程度時，玩家將可體驗到各種與女性同伴親密事件，在這款遊戲中還加入了各種在PC版中所沒有的要素哦！



▲可任意的與女性同伴交談，談話的內容會因場所而異。

●編輯部評論

雖然我覺得SLG的遊戲在玩起來實在有些麻煩，但是在玩這款遊戲時卻意外的令人格外的投入。它的系統尤其簡潔，在戰鬥時一點都不麻煩，訊息的表現也相當的流暢，如果能再將戰鬥的畫面省掉就更好了！這遊戲中的女性角色都相當的可愛，而且系統也相當完整。

●遊戲優缺評論點

- ○在事件畫面中引用了專業配音人員進行配音。
- ○新角色的部分劇情更加的豐富，即使玩過個人電腦版還是值得再玩一次。
- ○在親密化事件中可提升女性同伴的好感度。
- ○戰鬥畫面更加可愛了！
- ○可將戰鬥動畫切掉。
- ○加入了PS獨特的開頭。
- ○由竹井正樹設計角色。
- ×沒有成人的畫面。
- ×部分的訊息沒有配音，要是連親密化事件中的全部訊息都配音就好了！
- ×在每個記憶卡中只能記錄3個檔案而已。

遊戲種類

CRITICOM—ザ・クリティカルコンバット—

邊境聖戰

■大東海 ■1～2 PLAY
■'96/10/04 ■記憶單位1～2
■￥5800 ■對應記憶卡

對於格鬥遊戲相當狂熱的玩家們，或者是才開始玩格鬥遊戲的玩家們來說，這都是一款不錯的遊戲。除了遊戲中的角色來自各種族外，他們的技巧也相當有變化，而且畫面也由精緻的3DCG所製成，即使過去我對格鬥遊戲不是很行，但這回卻也能打敗一個對手哦！

重點介紹

CHECK POINT

充滿SF味道的角色設定方法？

這是一款充分展現出獨特世界觀的格鬥遊戲，水準也十分高的一款遊戲。在遊戲中有各種生化人、怪獸、機器人的角色，而且各種角色的動作也都充滿著獨特的風格，尤其在角色等級提升時他們的動作也會改變哦！

各種在回避攻擊後的反擊技巧

這款遊戲的一大特點便在於「攻擊閃避」上，在成功的躲過對手的攻擊後，我們便可有效的進行反擊，或用這種技巧來躲過被打出界的命運，因此這種技巧的應用範圍可說是相當的廣。

各項評分指數



製作小組專訪

這是一款由好萊塢的CG設計專業人員負責製作CG部份的新世代格鬥遊戲，它導入令人大開眼界的超世紀CG映像畫面。玩家開始時，會被這令人大爲嘆服的CG動畫帶入遊戲的故事中。除此之外，這遊戲的各角色及背景，也利用了紋理描繪及3D多邊形CG技術來製作，因此在格鬥時我們將可流暢的感受各種視點的切換，相信一定遠超過大型電玩畫面。

以宇宙爲舞台的3D格鬥遊戲

在遠遠的世界中，各種族爲了得到「神聖之石」而混戰不已。玩家們在這款遊戲，可變身成爲某一種族中的戰士來戰鬥。

在這款遊戲中的8位角色各擅長於劍、槍等獨特的武器，他們除了能夠利用各自所擅長的武器外，還能以弱踢等華麗的動作來進行攻擊，而各種招式的威力強弱自然也會有所不同。在同時按強、弱攻擊鈕時，我們還可讓遊戲中的角色打出威力極強的連續攻擊來。除此之外，格鬥遊戲中所不可缺少的指令輸入式必殺技，也相當的豐富。

這款遊戲的一大賣點便在於在角色不斷的打敗對手時，他們本身的能力也會不斷的提升。在能力提升後，他們便會學到新的必殺技或得到更強的武器，讓角色變得更厲害。





有效的躲開對手的攻擊

在各種技巧中，最特殊的應該算是「攻擊閃避」這種技巧了！玩家只要按L1或L2鈕，則角色便會向左、右以大動作來回避，繞到對手的側面或後方，這樣一來便能讓自己有更多的機會，進行狠狠的一擊了！



▲打敗8位角色後提升等級，角色的樣子也會變得更勇猛。



▲爲避免對手的攻擊，我們可利用L鈕來使用「攻擊閃避」，這時可一邊躲開對手的踢，一邊向前轉來潛入對手側面。



▲用踢技來進攻，那種向內側行進的感覺相當有立體感。

●編輯部評論

在開頭的展示畫面中它就如SLG遊戲一樣，將會對各個主要角色一一的進行介紹，而這些介紹畫面當然完全用CG來製作，相信玩家們在看到這些畫面時一定會感動萬分！即使平時不怎麼愛玩格鬥遊戲的我，看到後都會受到那麼大的震憾，更何況是熱愛格鬥遊戲的你呢!?

●遊戲優缺評論點

○除了畫面極度精緻外，連角色的動作都十分的細膩。
○在「攻擊閃避」這種技巧的充實下，遊戲的內容變得更加的有變化。
×如果雙方同時出界，這時玩家將會輸掉。
×如果無法提升等級便無法打出某些特殊技來。

サイキックフォース

超能力大戰

■泰德 ■2PLAY
■'96/10/04 ■記憶單位1
■￥5800 ■可同畫面對戰

遊戲種類





這款遊戲重新設計的開頭展示畫面相當的吸引人，而且還加入了有趣的故事模式，所以ＰＳ版的「超能力大戰」眞可說是物超所值，雖然使用可斯前必須要滿足某些嚴格的條件才行，但在完成故事模式的劇情後相信玩家們一定會充滿成就感，所以大家一定要試試。

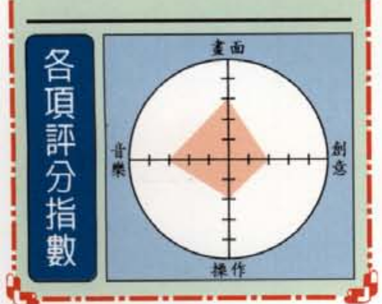
重　點　介　紹

CHECK POINT

遊戲內容又加入了各種新要素

在ＰＳ版的「超能力大戰」中，它的內容已較原本大型電玩版的「超能力大戰」更加的充實了！在採用了回避防禦的技巧，這也使得這ＰＳ版的「超能力大戰」的戰鬥變得更加的有趣了。除此之外，在ＰＳ版中更加入了故事模式，在各戰鬥間將會出現會話畫面，而且各角色也有不同的破關畫面，在破關畫面中更加入了配音，絕不是一般遊戲在破關時只能看到的訊息而已哦！因此在進行這故事模式時相信玩家們將會更加的投入。

各項評分指數



製作小組專訪

經過玩家們一陣漫長的等待，這款「超能力大戰」終於在去年的10月4日發售了！它開頭的展示畫面製作得相當精緻，相信玩家們一定不會失望才對，在這裡暗示大家，其實在這精彩的開頭展示畫面中還藏著某項秘密哦！如果大家想知道到底在這開頭的展示畫面中藏著什麼樣的玄機，只要大家經常支持我們所發行的各雜誌、報導，相信一定會得到答案。

在結界中展開的生化人大戰

在2010年各超能力者被各個軍事強國作爲國家研究的材料，以發展軍事用途，這些超能力者被禁閉在密室中，過著屈辱的生活，終於有一天這些超能力者起而反抗軍事強權；他們的中心人物奇斯總帥爲了實現超能力理想國的夢想，而進行著征服世界的計畫。主角潘恩爲了阻止好友奇斯的野心，他與爲數不多的同伴共同向奇斯挑戰。這是一款由３Ｄ多邊形所製作的生化人，於結界的空間中展開一場場壯絕格鬥的遊戲。

被命運引導所展開的大戰

在這遊戲中將會登場的角色共有９人，其中除了玄眞及凱茲外，其它全是生化人，玄眞及凱茲因本身具備咒術及科學技術，所以能與生化人匹敵。９位戰士必須在立方體狀的結界中進行戰鬥，各角色可在輸入特殊指令或消耗超能力值來打出超能力技及以防護罩防禦，超能力者超越人類知識範圍的命運之戰就要開始了！

九位超能力者

在這個遊戲裡所登場的角色共有９人。而各自所持有的能力都不相同。


潘恩：奇斯的好友，用火焰。


歐文：能控制時間的男子。


布拉特：操縱重力的超能力者。


艾米里歐：利用光爲武器的少女。


玄眞：利用咒術對抗超能力。


凱茲：憎恨超能力者的生化人


溫蒂：操縱風的少女。

索妮亞：操縱雷的人工生命體。

奇斯：諾亞總帥，操縱冰。

PS原創要素 故事模式

這款遊戲除了和大型電玩相同的「大型電玩模式」外，它還新加入了一個角色會進行會話，而且各角色各有不同的破關畫面的「故事模式」。在進入這個模式後，玩家便能對各生化人參加戰鬥的原因及各角色間的關係有更進一步的了解。

索尼亞ＶＳ溫蒂

「この声…、ウェンディー？！」

▲也有各種精緻的畫面，姊姊相遇時的悲劇……。



▲這兩人會是好朋友，而潘恩能在戰後了解奇斯的本意嗎？

●編輯部評論

令人熱血沸騰！這是一款會令人全身血液沸騰的遊戲。爲什麼會這樣呢？我想這眞的是因爲這款遊戲不但開頭的展示畫面做得好，而且連主題曲及各動畫都製作得相當細膩吧！除了它移植自大型電玩外，其新加入的模式等要素都相當的值得玩家們買來珍藏。

●遊戲優缺評論點

○加入了新的故事模式，而且各訊息也請專業的配音人員進行配音。
○遊戲的內容移植自改良過的「～EX」版。
○加入了ＰＳ獨特的開頭畫面，而且氣氛控制得很好
○影山先生的歌很動人。
○遊戲資料的讀取時間短。
○可利用練習模式練習。
○在故事模式中的ＢＧＭ將大型電玩版的ＢＧＭ重新整理過，令人感受到製作的用心。
○可把奇斯的資料記錄在記憶卡上。
×使用奇斯的條件太苛。





在這款遊戲中登場的角色有的相當討喜，也有的會令人討厭，然而，遊戲本身的特質卻相當令人滿意。玩家可輕鬆的利用幾個按鈕來打出特殊的技巧，尤其是布拉斯組合技，在開始玩時的確會令人有一種深不可測的感覺，只要玩一次相信一定會迷上它的。

重點介紹

CHECK POINT

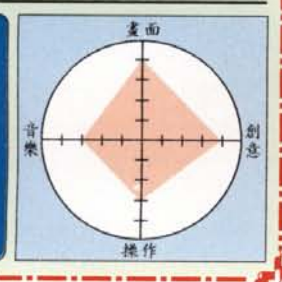
主角擁有ＳＦ味

如果打出布拉斯特殊技，或將對手ＫＯ時，畫面上的角色便會出現陣陣的閃光，這種畫面效果十足。除此之外，這舞台本身的背景較爲昏暗，所以另有一種科幻的氣氛，這種感覺似乎在某電影中看過。

卡普空劃時代的全新展現

最近幾乎不論在哪一機種上，格鬥遊戲似乎特別多。很多玩家在選擇時只好選擇由知名大廠所製作的遊戲，尤其對那些剛接觸格鬥遊戲的玩家，他們多只能依遊戲的外觀來判斷，然而這款遊戲除了華麗的外觀外，的確值得一玩。





スターグラディエイター

星域格鬥

■卡普空	■1～2 PLAY
■'96/10/25	■記憶單位 1
■￥5800	■可同畫面對戰

製作小組專訪

這款「星域格鬥」終於由大型電玩上移植到ＰＳ上！它不但有很好的移植度，而且還加入了ＰＳ版才有的原始要素，因此喜愛大型電玩版的玩家們一定不要錯過哦！加入了多邊形的格鬥雖然看起生硬，玩起來卻相當不賴呢！相信只要玩下去，保證會令人不想將電源關掉，但玩家們也要小心不要太沈迷，要不然上課遲到我可不負責哦！

充滿動畫風格的格鬥遊戲

賽達是位於太陽系列的一個殖民惑星，駐防在這個惑星上的聯邦軍隊不知道爲什麼突然被消滅了。據說，有人曾經看到４年前利用「布拉斯能源」，來進行人體實驗的物理學家比爾修達曾經出現……。於是地球聯邦軍，便緊急的組成了一隻準備攻入敵人基地賽達的部隊，而這部隊的任務暗號便叫做「星域格鬥」。這是一款由３Ｄ多邊形的技術所製作，以宇宙爲舞台的格鬥遊戲。





利用複數按鈕打出特殊技巧

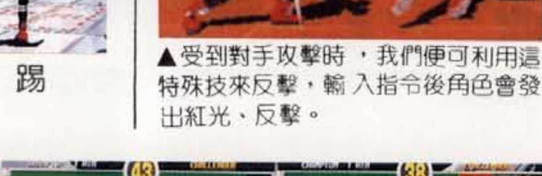
這款「星域格鬥」的基本操作共分爲縱斬、橫斬及踢３種攻擊及防禦技。當然了！玩家們也可利用特殊的指令來打出必殺技，利用複數的按鈕組合來作出各種不同的操作。



強力連續攻擊絕對精彩！

如果看準時機適時的連續按下各個攻擊鈕，則玩家們便可打出布拉斯組合技了！玩家便在操作時可參考位於體力欄下面的布拉斯組合技欄，依這裡的指示來按鈕，這樣便可打出相當有變化的組合技了！





▲受到對手攻擊時，我們便可利用這特殊技來反擊，輸入指令後角色會發出紅光、反擊。



●編輯部評論

布拉斯反擊技及布拉斯組合技的確在對戰時可令對戰變得更加的有變化，讓人無法看透自己的下一個行動。除此之外，在對電腦戰時還有隱藏的頭目，所以這真是個值得令人一玩的遊戲。然而，因登場的角色個性太強了，所以有些角色的個性實在令人無法接受。

●遊戲優缺評論點

○布拉斯組合技的種類不只一種，每一種技都有數種變化，令格鬥更豐富。
○由大型電玩版完全移植，而且又加入了ＰＳ版的原創展示畫面及訓練模式等要素。
○畫面質感很高。
○動作模式很多，多邊形畫面處理得很好！
×對ＣＰＵ戰時若將對手逼到角落，對手會自動掉出場外，令人無法接受。
×希望能再增加一位女性角色來吸引玩家。





FIST
鬥姬傳承

■想像者 ■1～2PLAY
■'96/11/22 ■記憶單位 1
■￥6800 ■可同畫面對戰





如果玩家們對參與配音工作的人及遊戲中的角色很喜歡，那就值得將這遊戲買來玩玩，相反的，如果你對以上的賣點沒有興趣，那這倒不見得是一款製作水準達到一定水平的格鬥遊戲，如果系統還能再稍加改良，或許這會是一款不錯的遊戲也說不定。

重 點 介 紹
CHECK POINT

角色對話由豪華的配音人員負責

這款遊戲的配音工作完全交由國府田麻理子、冰上恭子及井上喜久子等有名的配音人員負責，這也是此遊戲的一大賣點所在，尤其是在角色被打敗時的聲音聽起來眞的會令人直呼過癮，在每片中還附送一張單曲ＣＤ哦！

角色的反應稍慢必須要習慣才行

雖然在展示畫面中可看到各角色的模樣，但因爲多由３Ｄ POLYGON所製成，所以一點都不可愛，如果角色的動作能更可愛一些就好了！除此之外，在打鬥時角色的動作似乎還缺少一種爽快的感覺。

各項評分指數



製作小組專訪

告訴大家一個大家可能已聽說過的傳聞，這「鬥姬傳承」ＰＳ版初回生產爲限定數量的特殊版本，而在這限定數量的版本中除遊戲ＣＤ外還附上了一張單曲ＣＤ，而且在裡面還附有一張限量的超大型海報（海報上有著配音人員的簽名哦！），因此如果對這款遊戲有興趣的人，要買就要買初版的限定版本才值得哦！

6位美少女爭取偶像的3D格鬥


▲有８位角色可以選擇，外表及必殺技都各有特色。

這是一款８位美少女爲爭取登台的機會，而展開激烈格鬥的3D POLYGON格鬥遊戲。在這遊戲中玩家們共可使用６位女性成爲偶像明星爲目標，這些女性有穿著水手服的，另外也有穿著燈籠衫的女孩及修女等角色，每位角色當然在個性上也都不同。在操作上，這款遊戲的操作指令都相當的簡單，只要按幾個鈕便可打出必殺技及組合技了！除了對戰模式外，玩家還可在劇情模式中向電腦挑戰。

可簡單如使出必殺技

雖然這遊戲的各角色所會的必殺技不多，但輸入的方法都很簡單，因此玩家可輕鬆的打出必殺技，除此之外，這遊戲也有可連續攻擊著能否獲勝的關鍵哦！



▲冰上恭子的聲音出現了！



▲用投擲技擊中時視點會改變。

華麗的視覺畫面及配音陣容

在開頭及破關時的展示畫面都相當的精彩，而且在聲音的部份也都請了專業的配音人員來爲這些角色配音，相信玩家們一定會喜歡劇情豐富的故事模式。


▲開頭的展示畫面也很好看。

●編輯部評論

這款3D POLYGON的對戰格鬥遊戲玩起來就有如「制服傳說」這款遊戲一般，這種感覺是不容易表達得很清楚的。在使用弱攻擊時，角色的連打速度很快，如果玩家能投入去感受這款遊戲，相信將會有另一種完全不同的角度的新感受，然而由３Ｄ多角形製作的角色卻有些…。

●遊戲優缺評論點

○角色很可愛，攻擊也很有個性。
○有專業配音人員進行配音，令人容易投入。
○以簡單的操作來玩，也沒有困難的規則及複雜的系統，很貼心的設計。
○組合技打出時的感覺很好。
×３Ｄ多角形角色不可愛。
×角色的移動及擊中認定不順暢，即使打倒對手也沒有爽快感。
×沒有獨自的系統，沒有特徵。
×對戰前最好加入配音。

るろうに劍心明治劍客浪漫譚～維新激鬥篇～

神劍闖江湖

■SCE
■'96/11/29
■¥5800
■1～2 PLAY
■記憶單位 1
■可同畫面對戰

製作小組專訪

這是款絕對值得向全國「神劍闖江湖」迷們推薦的一款遊戲！即使你們對電玩不是非常喜歡，或對格鬥遊戲不擅長都沒有關係，相信在精心的設計下，喜歡它的人一定能夠馬上的與它的世界融合成爲一體，而且最後還有原作所沒有的夢幻對決，在原作中無法看到這場夢幻對決的玩家，更是不可錯過這款ＰＳ版的神劍闖江湖。

因爲我個人原本就是「神劍闖江湖」的漫畫迷，所以在遊戲時實在有些不安，深怕不如預期般的好玩，想不到它是這麼的有趣，玩家可用簡單的方式來操作各技巧，因此即使不擅長於格鬥性遊戲的玩家們，也可玩得很開心，尤其對那些喜愛原作的人們更是不能錯過。

重點介紹

CHECK POINT

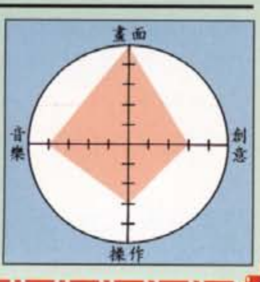
令人注目的漂亮技巧及格鬥！

在出招畫出劍行進的軌跡時，劍心華麗的必殺技也跟著炸裂開來，同時看著左之助以獨特的頭部突刺技攻向對手……。在這款遊戲中各不同的角色都有獨特的演出，魅力十足。比起漫畫及卡通，毫不遜色。

遊戲中的展示動畫十分的精緻

在故事模式中，最吸引玩家們的目光就是中間穿插的動畫展示畫面了，而這些動畫的展示畫面完全是針對ＰＳ版的遊戲所製作，玩家們可看到各種有趣的場景。很少有格鬥遊戲，會穿插如此精美的動畫。





以明治劍客爲主角的3D格鬥

這是一款改編自相當受歡迎的漫畫，「神劍闖江湖」的３Ｄ格鬥遊戲。內容以日本幕末亂世明治時代爲背景，描述這時的劍豪、劍客爲堅守自己的信念而展開的場景激鬥。這款遊戲的另一項賣點便在於它的「故事模式」中，在使用劍心時，玩家可看到對戰前後時的動畫展示畫面，而整體的故事也是沿著這些展示畫面來發展的，在最後舞台中還會有秘密的隱藏頭目出現哦！



▲相樂左之助VS四乃森蒼紫，這是在原作中看不到的夢幻對決。

原作角色 一一登場

在這遊戲中共有７位角色會登場，角色以漫畫第２～４卷中的角色爲主。當然了！他們都會使用與原作中相同的必殺技，而且即使輸入相同的指令，各角色所打出的必殺技也都不同。舉例來說，相同的指令劍心可能會由敵背後跳過去攻擊對手，但左之助便會用頭部突刺來進攻，總之各角色將會因個性完全不同而使攻擊形態跟著改變。




般若　式尉　四乃森蒼紫　醜男
緋村劍心　相樂左之助　掌刃衛

七位登場角色

在這七人中，上排四人是御庭番眾的成員。

簡單的操作漂亮的攻擊

操作時，玩家可配合方向鈕的４個按鈕來打出各種技巧，在最近的格鬥遊戲中，許多遊戲都不採用複雜的指令輸入方式，因此對還不大熟格鬥遊戲的玩家們來說眞是一個大好消息。有時玩家只要適度的連按鈕便可使用出威力強大的必殺技，而且在打出技時還會有閃亮的特效，這種演出實在是令人讚嘆。



●編輯部評論

這款遊戲的配音部份完全是起用負責動畫版配音的專業配音師，而且裡面的動畫部份也都相當的忠於原作，因此漫畫迷們一定會喜歡它。唯一的缺點在於格鬥的品質有些問題，雖然可用簡單的操作來打出技巧，但是在命中率上及攻擊上卻不是令人很滿意。

●遊戲優缺評論點

- ○可簡單的打出必殺技。
- ○角色的動作很帥氣。
- ○ＣＰＵ的難易度不高。
- ○動畫畫面很好看。
- ×登場角色太少。
- ×ＣＰＵ的思考模式太慢。
- ×以必殺技爲攻擊的主體，無法表現出戰略的深度。



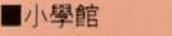
▲除了攻擊外還可利用前轉、後轉來調整與對手的距離。

らんま1/2 バトル・ルネッサンス

亂馬1/2

■小學館 ■1～2 PLAY
■'96/12/06 ■記憶單位 1
■￥6800





製作小組專訪

這款「亂馬1／2」在發售前眞讓各位玩家們久等了！這是我們小學館中最主要的商品之一，所以相信在製作上很完整，絕對值得一玩。遊戲中「變身」是戰鬥方法的一種，玩家也可將變身的要素關掉，在對CPU戰時可能會有些困難，所以玩家們一定要練好各種防禦技巧，建立完整的格鬥概念。當然，角色們也是十分逗趣且熱門的。

這並不是一款只靠動、漫畫上的知名度來召集玩家的遊戲，它在連續技、空中組合技、奧義的表現上在對戰格鬥遊戲中可算是製作相當不錯的遊戲之一，而且遊戲中角色的動作都利用電腦動作捕捉的技術來完成，所以動作相當眞實，只是難易度稍高了一些。

重點介紹

CHECK POINT

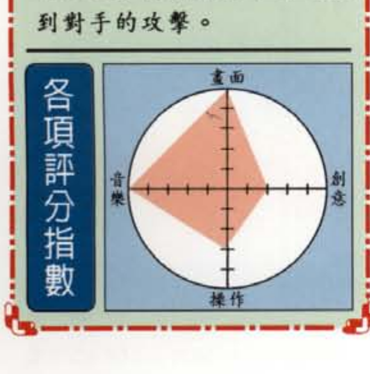
以3D POLYGON所描繪的各個角色們

在遊戲的途中將會有動畫的展示畫面插入，而這些畫面中的亂馬等人完全以3D多邊形來製作，雖然利用3D多邊形來製作角色多少會使原作的角色的畫質受損，但在配音上起用動畫版的配音人員，使得畫面的不足變得較不重要了！

變身時遊戲會暫停，實在是敗筆

在比賽中時常會出現疾風及間歇泉，當角色碰到這些而變身時，遊戲便會因爲主機必須讀取資料而暫停，這使得遊戲的節奏受到影響，有時在變身後會莫名奇妙的受到對手的攻擊。

各項評分指數



由亂馬等人展開的熱鬥遊戲！

這又是一款改編自極受歡迎的漫畫，「亂馬1／2」的3D格鬥遊戲，遊戲中亂馬、小茜、良牙等角色都會出現，玩家可在8位角色中選出一人，前往鬼界之島找出隱藏在這裡的鬼來，展開一場場的緊張格鬥。這遊戲也忠實的將原作中的「奧義」、「變身」等要素移植到遊戲之中，而且各角色都是以最新的電腦影像捕捉技術來製作，所以他們的動作都相當的眞實。



◀相同的角色爲得到鬼力而以孤鬼島爲舞台來格鬥。



利用可怕的奧義打敗對手

亂馬等人除了通常的技巧外還會攻擊力更高的奧義，玩家們可用各種不同的指令來打出不同的奧義來。在受到對手攻擊，或按住按鈕不放都可讓體力欄下方的「集氣欄」蓄力，在這集氣欄達到全滿狀態時，玩家們便可使奧義的威力大大的提升，而且還可使用比奧義更可怕的「最大奧義」。

▲良牙的奧義「獅子咆哮彈」，在前方發生氣塊。



▲亂馬的最大奧義「飛龍降臨彈」，它的威力十分可怕。

利用疾風及間歇泉變身

在格鬥中將會有疾風降下，這時亂馬及良牙只要接觸到這疾風，他們便能與原作相同的變身。在變身後大部份的角色雖會變弱，但一部份的角色卻可能會變強，除此之外也可利用由間歇泉噴出的熱水，來回復原本的樣子。



●編輯部評論

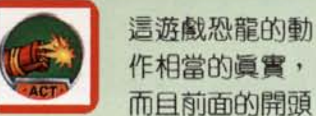
由於原作本身就是一個純格鬥的作品，所以將它製成格鬥遊戲相信大家一定不會感到奇怪才對。因角色的動作與原作十分接近，所以喜愛它的玩家們一定會很高興，然後在對CPU戰時的難易度可能太高了些。所以對不擅格鬥的人可能有些困難，另外讀取頻繁也是個問題。

●遊戲優缺評論點

- ○利用電腦動畫捕捉技術來製作角色的動作。
- ○利用與動畫相同的配音人員來配音。
- ○技術的種類相當豐富，比賽中應用的範圍很廣。
- ○打出技巧的指令很簡單。
- ×比賽中變身時必須讀取資料使遊戲中斷。
- ×日幣6800的價格太貴了！







這遊戲恐龍的動作相當的真實，而且前面的開頭展示畫面也做得很好，但是唯一的缺點就是它那獨特的操作方式，令人無法習慣。尤其在使用天罰時，幾乎永遠不可能成功似的，而且恐龍必須吃原始人來回復體力，這點也實在是令人無法認同。

重點介紹

CHECK POINT

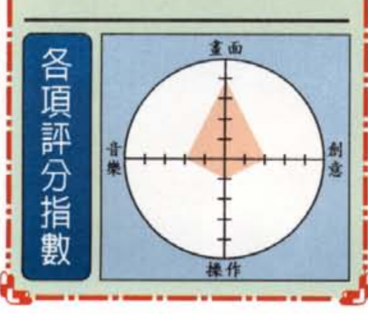
指令的操作方法似乎有點太難

這款遊戲屬於必須一一輸入格鬥指令的遊戲，玩家必須一邊按鈕，一邊操作角色才能打出特技來，而一般的玩家大部份都無法習慣這種操作方式，如果操作方法能與格鬥遊戲的操作方法相同，或可以自己選擇就好了！

角色只有7個似乎太少

這款遊戲中所登場的角色一共有7個，這似乎太少了些，而且在角色中還有看起來很像的，因此令人有角色太少的感覺，在移植時應該考慮再加入PS的原創角色才是。

各項評分指數



PRIMAL RAGE プライマル レイジ

原生物格鬥

■時代華納
■'96/12/13
■¥5800
■1～2 PLAY
■記憶單位1
■可同畫面對戰

製作小組專訪

實在是無法成功的將天罰的指令輸入，這也令很多想看看天罰技的人深感失望，在這裡就讓我來告訴大家要如如何才能成功的打出天罰技吧！首先與對手拉開距離，然後用氣功類的招式將對手打倒後馬上按鈕，不要慌張的仔細輸入天罰指令，配合方向鈕的操作。要小心的是，接近後會變成通常攻擊的拳及踢，所以一定要將距離拉開才行哦！

以恐龍爲主角的西洋格鬥遊戲

在遙遠的未來世界中，地球因遭受到突然的天變而瀕臨毀滅的邊緣，在異變的影響下，各種怪獸由長眠中醒來了！少數活下來的人們將這些覺醒的怪獸當神一般的敬拜，這也形成了各種不同的神之種族，到底哪一個神才是最後支配地球的神呢？這是在1994年由美國所推出的大型電玩遊戲，當時曾和「眞人快打」一樣在各地造成了一股風潮。在遊戲中登場的恐龍角色看起來全都和怪獸一般，玩起來就如同在看怪獸電影一樣。



◀7隻恐龍們可讓玩家自由的選擇、操作。

利用食物來回復失去的體力

這款遊戲最大的特徵之一便是遊戲中有一個進食指令，在連續用組合技打中對手後，原始人們便會聚集到恐龍的腳下。這時如果馬上按下進食指令，恐龍便會開始吃原始人來回復體力。



▲用連續組合技打中對手後原始人便會聚集過來。



▲如果原始人聚集過來，我們便可馬上將他們吃掉來回復體力。

利用特性技及天罰來攻擊

恐龍們各有自己獨特的特技及天罰技2種必殺技，這裡的特技就有如一般格鬥遊戲中的必殺技一般，而天罰技則是在先攻得2次後才可使用的技巧。天罰技的指令輸入很難，但只要成功便可以一次將對手打倒，因此在對戰時可用這種技巧來消耗對手的精神體力，某些天罰技只能在特殊的舞台中使用。

天罰……



▲大迫力的天罰可以使對手完全沒有招架能力。

●編輯部評論

這是一款移植自大型電玩的遊戲，而且移植得相當不錯，然而這款遊戲的特性技指令與其它一般的大型電玩有很大的不同，對於已經熟悉一般格鬥遊戲操作的玩家們來說，可能有些無法適應，如果在移植時能將指令全部重新改過來適應家用版玩家們就好了！

●遊戲優缺評論點

○開頭時加入了PS專用的開頭展示畫面。
○恐龍的動作相當眞實。
○可以吃原始人來回復體力
○可以切掉太過殘忍畫面。
×指令的輸入太難。
×難易度太高。
×角色的數量太少。



HEAVEN'S GATE ヘヴンズゲート

地平線格鬥



■亞特拉斯 ■1～2 PLAY
■'96/12/13 ■記憶單位 1
■¥5800

遊戲種類



製作小組專訪

這款遊戲在連續攻擊時的速度感十足，而且即使是初次接觸格鬥遊戲的人也可以輕鬆的打出來。技巧在打出時的動作也相當的流暢，然而想要連續打中 7 次以上卻似乎有些困難。如果玩家先利用上擊技來使對手飛起，接下來應可再擊中 5 發才對。玩家們也可先在練習模式中自我練習一下，找出自己所擅長的組合技，另外有隱藏的「豪血寺一族 2 」的角色哦！

以DNA選出的戰士爲主之ACT

利用天花板及牆壁來打出連續技相當好玩，我們可先將對手逼到天花板或結界附近，然後再於對手被反彈時攻擊，這種爽快感是在一般的格鬥遊戲中不容易見到的。然而這遊戲的難易度也稍爲偏高，因此在玩前要先練習一下，玩家可在練習模式中自我磨練一下。

重點介紹 CHECK POINT

有許多個性不同的角色將會出現

在這款遊戲中即將登場的角色們，有看起來像孫悟空的傢伙，也有像忍者及像機器人的角色，每個角色都有自己獨特的個性。而這些角色的個性也會表現在他們的動作及技巧上，這也可以讓玩家們更容易將感情融入其中。

快速的利用連續技來打倒對手

玩家可以利用簡單的操作來打出漂亮的連續技來。這對剛開始接觸格鬥遊戲的人來說眞是個好消息，而且這款遊戲中的連續技種類也相當多，玩家可自己嘗試尋找不同的連續技。

各項評分指數

畫面 / 音樂 / 創意 / 操作

這是一款由擁有衆神的DNA的戰士們，所展開的壯烈3D格鬥遊戲，玩家們可由8位極具個性的角色中，選出自己所喜歡的角色，以打倒其它的對手爲目的。遊戲中除了可用一般的拳及踢，我們也可輸入指令來打出必殺技、連續技等種類豐富的技巧，因此這遊戲的變化可說是相當多。而且在利用電腦的動態捕捉技術所製作的角色動作絕對會令玩家們感覺到他們就如眞人一般。



利用精神力打出強力必殺技

這遊戲中的角色都擁有精神力，每次進攻對手後，位於體力欄下方的精神力欄內的數值便會有所增加。當精神力積蓄到最滿時，我們便可釋放出精神力，使用出可怕的必殺技來。



▲利用精神力的釋放來打出可怕的必殺技。



▲釋放精神力，身體會開始放出聖光。

利用看不見的牆及天花板格鬥

在比賽中格鬥舞台四周都被一種稱爲「結界」的無形牆壁所包圍，如果角色撞到這裡的結界便會被反彈，而且在格鬥場上方還有天花板，玩家們可以好好的利用天花板及結界反彈，以爭取有利的進攻機會。



▲利用看不見的天花板及牆來戰鬥。



▲也可以撞上天花板，落下來後使用連續技。

●編輯部評論

在格鬥遊戲中，這應算是一款相當不錯的遊戲了！遊戲中的角色個性十足，雖然在使用連續技時開始會抓不住按鈕及出拳的時機，但是只要稍微練習一下，以後都可以自由自在的打出必殺技來，玩家們也應該要好好的利用一下練習模式，來找出可怕的連續技讓對手嚇一跳。

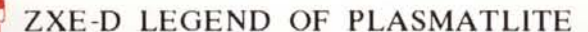
●遊戲優缺評論點

○角色個性十足。
○可以利用牆及花天板來使用連續技，令動作變得更有變化。
○利用動態捕捉的技術所製作的角色動作相當眞實。
○每一位角色都有20種以上的技巧。
×格鬥的場地有點小。
×角色人數只有 8 人，似乎太少了！



ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE

機動格鬥



■萬代	■1～2PLAY
■'96/12/20	■模型內藏記憶
■￥19800	■對應立體模型

製作小組專訪

現在玩家們終於可以自由的組裝起立體的機器人，然後再到畫面裡面操作它來進行格鬥了！這對萬岱來說也可算是一項全新的產品，這對於喜愛模型、機器人的玩家們應該算是一個好消息吧！而對於喜歡電玩的玩家們來說也應該算是一種不同的嘗試吧！玩家可在各種機器人、各種零件內自由的組裝，找出一種最適合自己的最強角色來。

自由地組合立體機器人來戰鬥

在這款遊戲中，玩家可以自由的組合連接在主機上的立體機器人模型，以不同的機能來參加格鬥。萬岱共設計有4種外型、功能不同的機器人，而在購買時盒內便附有這4個機器人在裡面，玩家可將機器人的右手、左手、上半身、下半身等4個零件自由的組裝。



◀實際上以3D多邊形的機器人角色進行戰鬥。

而組裝完畢後，我們便可在畫面上看到這機器人組合後的樣子，讓它實際的參加戰鬥，這些機器人是由橫山宏先生所設計，而角色由負責「東京大學物語」，角色設計的江川達也先生負責。

自己設計自己的立體機器人

在購買這遊戲時，裡面所附送的機器人除了一小部份外大致是已完成的狀態，只要將這一部份完成，玩家們便可以自由的組合這些機器人。組合後，玩家們便可在畫面上看到與自己的組合相同的機器人，而機體的顏色則可在畫面上進行調整，除此之外，玩家也可以自行登錄這機體的名稱及駕駛員的名稱，設定結束後便可開始戰鬥。戰鬥時採傳統的3戰2勝制，在機器人打敗電腦後便可以得到積分，而這些積分也可用來提升各零件的威力，以使機器人成長，學得必殺技，而且這些資料會保存在機器人的上半身。



▲在組裝完畢後將機器人背後的線接到PS主機上。



▲快樂的將機器人組裝起來，將零件一一插入。

LEGS COLOR

▲如果駕駛員與這機器人合得來便可發揮機器人最大能力。



◀可以調整顏色，即將完成時還會問一些麻煩問題。

說真的，剛開始在玩時真的覺得這款遊戲實在很麻煩，然而在組裝好在畫面上看到自己的機器人時，當時真的十分地感動，如果以前就對這一類的角色很喜歡，那不妨買一組來玩玩看。但是它在價格上實在是太貴了一些，對像我這種窮人來說實在有些買不起。

重點介紹 CHECK POINT

除了原來的配件外還可自行組裝

在手腕的零件中可裝備起斧頭、槍等不同的武器，而且每種武器的優點及攻擊力都不同。因此在裝上不同的零件後，我們的操作方式也將要隨著改變。在對電腦戰時敵人的防禦很強，所以最好利用長距離武器來邊打邊逃。

最令人興奮的是自機組裝的樂趣

雖然大致上各機器人的設計在味道上都差不多，但在實際組合後，呈現在畫面上的機器人將會表現出強弱差異很大的特性，如果詳細算起來，各種零件的變化方法居然多達256種之多。

各項評分指數

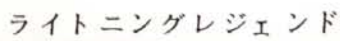
畫面 / 創意 / 操作 / 音樂

●編輯部評論

玩家們可在畫面上看到由自己所組裝的機器人，以它來進行格鬥。這種系統在遊戲界可算是一項革新，然而這樣一來整體的售價便可能偏高，即使很想玩可能也買不下去。自由組合機器人來創造出最強的角色令人有種在玩培育遊戲的感覺，然而戰鬥本身的指令卻少了些。

●遊戲優缺評論點

- ○可以自己組裝機器人。
- ○起用橫山宏及江川達也兩人來負責設計。
- ○機器人在獲勝後便會成長，讓人會對自己的機器人越來越喜歡。
- ○記錄將記憶在機器人的上半身，所以只要帶著機器人便可到別人家與好友格鬥。
- ×投擲技不易成功，實際上只是單調的格鬥遊戲。
- ×只要讓武器的能力提升，便可輕鬆獲勝。
- ×零件雖可自由的組裝，但也容易遺失。
- ×價格太高。



閃電大悟

■柯拿米　■1～2 PLAY
■'96/12/20　■記憶單位 1
■￥5800

因遊戲中由動畫所呈現的角色相當有魅力，所以玩起來會令人覺得格外的好玩，而且技與技的連接都很流暢，所以這對剛開始玩格鬥遊戲的玩家們來說應該很容易上手才對。只是這遊戲似乎缺少某些格鬥遊戲所應具備的要素，所以對喜歡格鬥遊戲的人來說可能…。

重點介紹

CHECK POINT

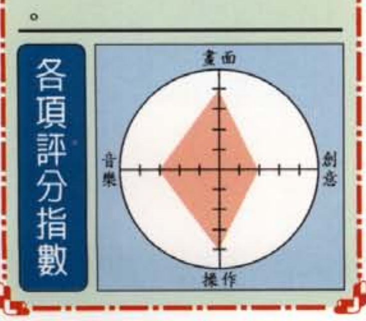
以卡通來表現角色的動作性格

在遊戲中所有登場的角色將都會有非常性格化的演出，例如自稱是正義的伙伴的小眉在打倒對手後便會開始散播一片片的櫻花花瓣，所以玩家們除了戰鬥之外還能體驗到看這些角色演出的樂趣。

由相當受歡迎的明星來唱主題曲

在遊戲中出現的角色對話部份完全委託在日本相當受歡迎的配音人員國府田麻理子、白鳥由里、岩男潤子等人來負責配音，而且主題曲也是由長沢由里加負責配唱，因此這是款值得一買的作品。

各項評分指數



製作小組專訪

這裡面所出現的角色都相當的可愛，而且也都很親切，其中「莫可莫可」最值得令人推薦，玩家在遊戲中還能玩到收集紀念品的這項要素呢！除此之外，這款遊戲的開頭及結束的主題曲都是由長沢由里加所負責配唱的，其中開頭主題曲的曲名是「海市蜃樓」，而結束的主題曲是「愛永遠不會停止」，這 2 首歌的 CD也已經上市，想買的玩家們快點行動吧！

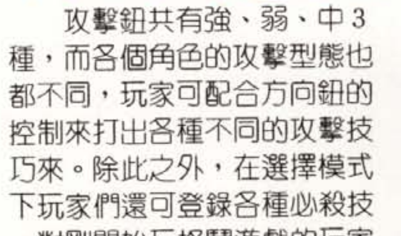
利用個性開朗的角色來格鬥

這是一個位於東方的王國，以傑波尼王國為舞台，8 位角色即將要在這裡展開一場場激鬥，各自擁有不同理由的 8 位角色將會在這裡遭遇，不斷的將對手打敗，向自己的目標前進。




遊戲中的角色包括充滿熱血的少年及真正身分不明的生物等，每個角色都有自己獨特的攻擊方法，而且在「故事模式」中，如果順利的將對手打敗，我們便可以得到紀念品。利用這紀念品將可以使用隱藏的必殺技，而且角色的畫面也會有所變化。

以簡單的指令打出必殺技來



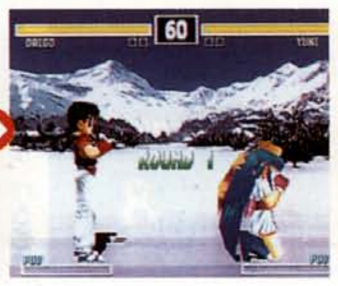
攻擊鈕共有強、弱、中 3 種，而各個角色的攻擊型態也都不同，玩家可配合方向鈕的控制來打出各種不同的攻擊技巧來。除此之外，在選擇模式下玩家們還可登錄各種必殺技，對剛開始玩格鬥遊戲的玩家們真是個好消息。



在故事模式中與各角色對話

這遊戲的一大賣點便在於它的「故事模式」下，在這裡玩家們可以實際的了解各個角色開始冒險的動機，而且他們還可以在冒險中遭遇其他的角色，與他們對戰。這時，在戰鬥前將會出現對話畫面，而各種不同的對話內容也會使日後故事的發展產生變化，而且這些對話畫面都是以卡通來描繪的。





◀為了一點小事就打起來。若輸給小雪，會被她堆成雪人。



●編輯部評論

在實際的遊戲中，3D多角形角色的動作與設計草圖相當接近，能展現出這種真實感實在是相當的難得，然而它在技的判定及停頓時間等部份卻不如一般格鬥遊戲的流暢，而且如果等級提昇，電腦角色的防禦會變得很強，所以在難易度上可能有些太難了！

●遊戲優缺評論點

- ○角色的動作很快，操作很流暢。
- ○在故事模式中還可與其它角色遭遇。
- ○角色的動作很卡通化，操作起來很有趣。
- ○開頭的主題曲很好聽…
- ×倒地時起身得太慢。
- ×格鬥系統令人無法感受到3D的特性。
- ×即使取得紀念品也無法馬上了解它的用途。

遊戲種類



ソウルエッジ

刀魂

■拿姆科　■1～2 PLAY
■'96/12/20　■記憶單位1
■¥5800

這是拿姆科自「鐵拳2」以來又再度令人期待的格鬥遊戲，爲了等到這款遊戲的上市，我著實是失眠了不知幾夜，在大型電玩迷看到它的開頭展示畫面時一定會感動的流出淚來，而且在邪劍模式中還能找尋到各式各樣的武器，這些武器也都可以在對戰中使用。

重點介紹

CHECK POINT

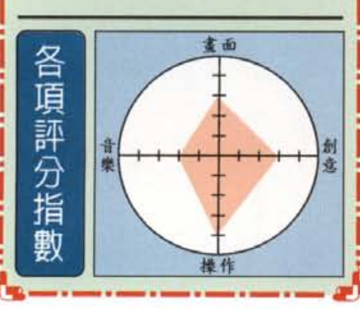
大型電玩版所沒有的特殊模式

在PS版中這回加入了它獨特的要素「練習模式」（PRACTICE）及「團體戰模式」（TEAM BATTLE）等，相信許多玩家一定會開始喜歡上它，感覺上拿姆科應該不會只移植這一次，應該還會有續集的樣子。

開頭展示畫面的品質十分細緻

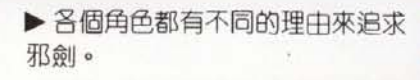
這回它與同一家公司所製作的「鐵拳2」相同，都加入了動人的頭開展示畫面，在這裡以相當高的畫質來表現出各角色旅行的目的，玩家們想必對這一段開頭的展示畫面百看不厭吧！

各項評分指數



製作小組專訪

以近期的這幾款作品看來，拿姆科這家公司眞的秉持著服務玩家的宗旨在爲玩家們結集各種技術在製作遊戲，這「刀魂」也可說是現存以武器爲訴求的格鬥遊戲中最高峰的作品，想不到本公司居然能製造出這麼好的作品，而我身爲這公司的一員也深感到莫大的光榮，現在我的感覺就是這麼高興，希望能說出來與大家一同分享。



追求邪劍的十位勇士

這是一款在大型電玩中相當受到歡迎的3D格鬥遊戲，這回移植到PS後，玩家便可在家裡好好的利用練習模式來磨練一下必殺技及連續技！在「團隊模式」中，玩家可自由的選擇編成角色來對戰，這些都是在PS版中才有的新模式哦！而玩家們的目的便是要由手持刀、大劍等武器的10位角色中選出一人來，然後利用他與各國的勇士們對戰，得到傳說中的邪劍。

▶各個角色都有不同的理由來追求邪劍。





▲兩劍相交的黃星京和御劍平四郎。畫面如同電影般細緻。

在邪劍模式中獲得武器！

玩家們必須利用遊戲中的角色到世界各國，完成某些特定的條件，這樣一來便可得到新的武器了！而這遊戲中的每個角色都有自己的目的，在旅途中將會與其它的對手遭遇，而遊戲的形式就是依這種戰鬥模式來進行。在這個模式中所得到的武器將可在「VS」及「團隊隊鬥模式」中使用。



▲如果以特定的條件打倒登場的角色便可得到新武器。

利用特殊技來一發逆轉！

在各角色體力欄下方還有一個「武器耐久力」欄，在使用比利用一般武器來打出的攻擊及必殺技威力更強的連續必殺技時都會消耗到這欄內的數值，在使用此技打中對手後，對手便會受到重創，而因此技的動作較大較慢，所以也容易落空，並不是很好用，如果武器耐久力完全用盡，那便無法使用它了！





●編輯部評論

在第一次看到大型電玩版的時候，我就深深被它那流暢的動作所吸引，當時即懷疑這種流暢度是否可能被移植到家用電玩上，想不到在看到PS版的時候，我完全被它的移植度所吸引，再加上新加入的開頭展示畫面及新的模式，這可眞是值得一買的軟體。

●遊戲優缺評論點

- ○加入了大型電玩版中所沒有，只有PS版才有的新模式了！
- ○有漂亮的開頭展示畫面。
- ○操作的協調性很好。
- ○隨時都可以顯示指令表，相當方便。
- ○讀取資料的時間短。
- ○角色的造型多變。
- ×背景比大型電玩版要單調一些。
- ×如果角色大小能再大一點就好了！








鬥神連續技是一種相當吸引人的技巧，在對手身體飛起來後我們便可使用這技巧，而且在對手倒地或反彈時也可以使用它，除此之外，它技巧的各種特殊效果都製作得比前作更加的傳神。對我來說，我還是比較喜歡我以前便慣用的角色蓋亞來格鬥。

重點介紹

CHECK POINT

畫質更加細膩使玩起來更好玩

在畫面每秒的格數可選擇後，遊戲的樂趣又大幅的提升了！如果玩家重視畫面的效果及演出，則可選以每秒30格的模式來玩，而如果玩家們想看看更細膩的戰鬥，那倒是可以嘗試看看用每秒60格的模式來玩。

出場的角色一口氣變成28人了！

這回「鬥神傳3」的出現角色一口氣增加到28人，而且還可用自動裝置彈或機器電鋸爲武器，每個角色都展現出十足的特性，而且在遊戲中的每個角色彼此間都還被設定了特殊的關係哦！

各項評分指數



鬥神傳3

鬥神傳3

■達卡拉 ■1～2 PLAY
■'96/12/27 ■記憶單位1
■¥5800

遊戲種類

製作小組專訪

在去年的12月27日這款「鬥神傳3」終於發售了！這回的「鬥神傳3」不論是在技巧的種類、動作，或是角色的數量、設計上都有不錯的表現。其中它豐富的組合技更將格鬥遊戲及射擊遊戲的要素充份的結合在一起，而且靈魂爆擊技的表現更是迫力十足！能夠一代代看「鬥神傳」中的角色不斷的成長，喜歡這款遊戲的我也爲他們高興！

「鬥神傳」系列的第3彈！

這款不論在日本或國內都大受歡迎的格鬥動作遊戲「鬥神傳3」終於發售了！這回它共有其系列中最多的28位角色，而且前作中以每秒30格的畫面這回一口氣提升爲以每秒60格來製作，畫面在每秒30格的表現下可讓玩家們感受到各種眞實的效果，而在每秒60格的表現下畫面上的角色動作將會更加的流暢。這回它移除了出界的要素，在格鬥場四周佈上了圍牆及天花板，便擂台變成一個完全封閉的場所，讓28位戰士們在此一決高低。


▲也有利用槍來攻擊的角色，登場角色十分豐富。

利用天花板及牆壁進行攻擊

因爲這次的格鬥場四周佈滿了牆壁及天花板，所以戰鬥的方式也起了些微的變化，例如可先將對手逼入角落中，然後再用連續技來攻擊，或利用踩踏天花板的力量來加快落下的速度，對敵人進行攻擊，在這些要素下這裡的格鬥將會變得更加的緊張。


▲將對手逼到牆邊後再打出連續技來重創對手。


▲踩踏天花板加快落下的速度來進行加速攻擊。

以簡單的指令來一發逆轉

玩家可同時按攻擊鈕輕鬆的打出必殺技來，而「究極實技」及「靈魂爆擊」便是以這種方式打出的必殺技，雖然使用這些技巧時會受到某些條件
用這些技巧時會受到某些條件的限制，但它們在威力上卻比一般的必殺技高出很多，而且可讓對手付出慘痛的代價，在使用究極實技及靈魂爆擊時，畫面上將會出現閃光，而且角色也會有殘影出現。可以仔細的觀察看看。

●編輯部評論

這款遊戲不但在背景上的臨場感十分充足，而且角色動作畫面的表現更會令人嘆觀止，尤其玩家可用簡單的按鈕來打出複雜的空中組合技，這對剛開始接觸格鬥遊戲的玩家們來說眞是一大福音，其它還有說不完的…。衆玩家可要好好地親自體會。

●遊戲優缺評論點

○可輕鬆的打出連續技，設計對初次玩的人很親切。
○可利用按鈕設定以單一按鈕打出必殺技。
○開頭展示畫面很棒。
○利用牆壁及天花板來戰鬥使格鬥更有變化。
○必殺技的效果十足。
×沒什麼一般技。
×角色比前作要小。
×凱恩的聲音變了！
×POLYGON 製作的角色有些粗糙。

遊戲種類

リアルバウト餓狼傳說

餓狼傳說4

■SNK ■2PLAY
■'97/1/10 ■記憶單位1
■¥5800

這是一款移植度相當高，而且在大型電玩上也很受歡迎的遊戲，絕對值得買來收藏。玩家們可以單一的LR鈕來打出複雜的必殺技，因此以往不擅於輸入複雜指令的玩家這回大可放心，然而在大型電玩版中的部份演出被刪掉了，這點倒是十分的可惜。

重點介紹

CHECK POINT

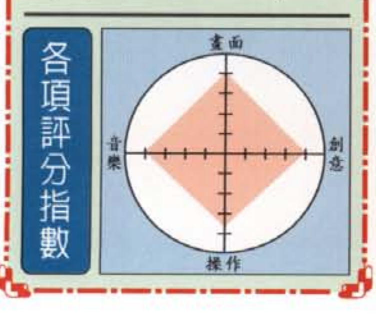
玩家可利用L、R來輕鬆的玩

在這回的PS版中導入了一種爲「LR CONTROL」的新機能，在這種機能下玩家可以利用4個LR鈕來打出原來很難使出的必殺技，在這種機能下，一些剛開始接觸格鬥遊戲的玩家們也不會覺得這遊戲太難了！

必殺技的演出迫力十足

在這遊戲中登場的16位角色各有各的潛在能力及必殺技，尤其中每個人的潛在能力在發揮時將會產生極大的效果，玩家們一定要看看，另外玩家們也一定要玩玩新模式「THE MASTER ART」。

各項評分指數



製作小組專訪

餓狼傳說系列終於在PS版上登場了！這回在畫面上仍然利用了3條不同的線來表現出畫面的深度，使得玩家們更能享受到立體戰的樂趣。除此之外，在遊戲的選擇模式中玩家們可自由的設定各種機能，尤其對輸入指令大感傷腦筋的玩家們便可以利用「LR CONTROL」來以LR鈕打出複雜的必殺技，「THE MASTER ART」模式更是值得一玩。

以連續技打倒對手吧

這款SNK格鬥遊戲的代表作「餓狼傳說」系列的第5彈終於移植到PS上了！這回不論在系統上或格鬥的角色都沿襲了NEO、GEO版，而操作方法，共分拳、踢、威力大攻擊及線移動4個部份，分別由4個鈕負責。在格鬥時，玩家們當然可以進行連續攻擊，玩家們只要持續依順序來按下通常攻擊鈕，各種不同的技巧進可以流暢的連貫起來。

然而，敵人也可使用各種必殺技，所以取勝的關鍵，就在於是否能適當地依情況使出克敵制勝之必殺技。



在3條線上進行的格鬥舞台

這遊戲的畫面是橫向的2D畫面，而由裡到外側共有3條不同的線來表現出舞台的深度，而且如果攻擊兩端的牆壁或障礙物，這些物體便會被破壞掉，而遊戲中的角色這時若落到這些物件外面便算出界，將輸掉這場比賽。

▲利用線移動來躲開對手的攻擊，找出反擊的機會！



▲在將對手逼到邊緣時，我們可以快速的將牆破壞讓他出界。

積蓄能量後打出強力的攻擊

除了一般的攻擊方式外，玩家們也可在積蓄能量值後打出威力更可怕的技巧來，這些特殊的技巧共有超必殺技、潛在能力及防禦取消3種。除此之外，在打出必殺技時便可積蓄能量值，但是在能量值已全滿時若再打必殺技，這時的能量值便會開始減少。





●編輯部評論

這是一款相當令人著迷的大型電玩遊戲，而這PS版的價值度也算是非常的成功，我們忠實的將大型電玩版上可用的連續技一一忠實的移植到PS版上，而且各角色使用技時的動作畫面也幾乎沒有變。雖然某些角色的組合技也移植了過來，但因移植得不好而產生了反效果。

●遊戲優缺評論點

○利用「LR CONTROL」可讓初學者輕鬆的上手。
○潛在能力及超必殺技的演出令人激賞。
○線數增加了，使得戰略的應用更加有變化。
○採用出界的要素，使比賽更加的緊張。
○不知火舞的胸部很惊人（布魯瑪麗也一樣）。
×某些大型電玩版中所有的演出被刪除掉了！
×如果有PS版的原創角色及原創技巧就好！

炎の15種目 アトランタオリンピック

燃燒亞城奧運

- 日本椰子
- '96/9/27
- ¥5800
- 1～8PLAY
- 記憶單位 1 ～15
- 對應多人連接器

這款遊戲不論在畫面或動作上與其它的運動遊戲比起來的確是差了一些，而其它的運動遊戲卻與它差不多，都是利用快速連按的技巧來贏得比賽的，因此在魅力上它似乎有些不足。但在集合 8 個同伴一起比賽時，相信玩家們應可得到更多一些的樂趣吧！

重　點　介　紹

CHECK POINT

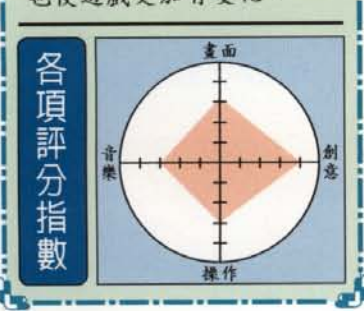
使用多人連接器最多可 8 人同樂

雖然在運動遊戲裡玩家可以獨有一人向最高的記錄挑戰，但是最有趣的應該還是與親朋好友大家一起下場拼個你死我活。因此在這遊戲中玩家如果家裡有多人連接器，大家便可找足 8 個人一起進行一場場熱鬧的比賽。

遊戲中包含了各式各樣的項目

遊戲中的劍擊、射擊及射箭這三項是在其它的運動遊戲中不常見的，在進行這幾種比賽時，玩家對指令的輸入及方向鈕的控制將要比在玩格鬥遊戲時更小心才行，這也使遊戲更加有變化。

各項評分指數



製作小組專訪

對於長久以來不斷期望本遊戲快點上市的玩家們，真是讓你們久等了！在令人感動萬分的亞特蘭大奧運結束後兩個月的 9 月20日，這款遊戲終於上市了，雖然本國的選手在美國的亞特蘭大奧運中沒什麼太突出的表現，但是玩家們卻可好好的利用這款遊戲好好的訓練一下各位的連打技巧，雖然在真實的奧運上我們贏不了別人，但卻可在遊戲中贏回尊嚴。

參加亞城奧運的15項競賽

這款燃燒亞城奧運的比賽項目由陸上到室內競技等共有15種之多，其中操作的方法多以連打按鈕為主，但是某部份的比賽仍然需要細微的操作才行，因此這可說是一款變化相當豐富的遊戲。遊戲中的模式大致上共有 4 種，在「練習模式」中玩家可進行練習，在「挑戰模式」中玩家可自行選擇想玩的項目來以最高分目標努力，在「大型電玩模式」中玩家可以一邊努力超越電腦所設定的基本值，一邊努力創造新記錄，而最後在「奧運模式」中玩家便可參加奧林匹克與世界的一流好手一起共同為金牌拼個你死我活。









擲鉛球





跳遠





3級跳





劍擊





飛靶射擊

●編輯部評論

這是一款共有15種運動的遊戲，在玩時即使玩家們已經很熟悉這遊戲的操作，但是想打出新記錄也不是那麼簡單的事。因這款遊戲最多可以讓 8 個人一起玩，所以應該是熱鬧可期，在此建議玩這款遊戲的玩家們一定要試試找親朋好友一起玩的樂趣哦！

●遊戲優缺評論點

- ○共有15種運動可以玩。
- ○其中包括了其它運動遊戲中少見的射箭及劍擊等項目。
- ○在奧運模式中能感覺到自己實際參加奧運的氣氛。
- ○可以 8 個人一起玩。
- ○操作很簡單。
- ×畫面不怎麼好看，而且角色又小，迫力不足。
- ×很簡單便能打破奧運記錄，有些無趣。
- ×雖可利用控制器來瞄準射擊，但因無法進行更細部的操作使用壓力增加，最好可對應滑鼠或鎗。

遊戲種類

フィッシュアイズ

釣魚教室

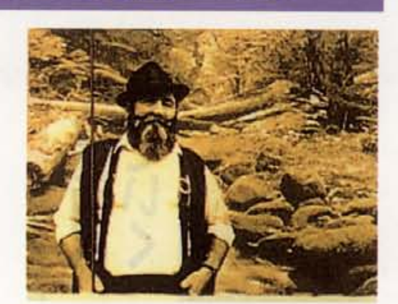
■巴克因影視 ■1PLAY
■'96/10/10 ■記憶單位1
■¥5800

製作小組專訪

除了水底，連釣客眼中看去的水面風景也完美、自然地呈現。釣場包括溪谷、溪流、湖等等，網羅所有淡水上可能的釣魚，偶爾放鬆一下，來釣釣魚吧！

畫面美麗的釣魚遊戲

這款釣魚遊戲的美麗畫面只有PS才表現得出來，用眞實影片所表現出來水的流動，自然的聲音，使遊戲臨場感十足，連對釣魚沒興趣的人也會不知不覺被吸引。最重要的釣魚場景部分是完全的ACT，運用實際釣魚時的技巧，加上確實配合魚的動作做出反應，才能釣到魚哦！遊戲中有位釣魚老手會給你建議，參考他的建議，完成既定的目標吧！





▶在水底的背景也是實拍的影片。不管是水泡或是水紋波動都有很細緻的表現。



畫面非常漂亮，小溪的流水聲令人忘卻嚴酷的現實世界。魚和魚標的動作也很眞實，釣魚場景仍有缺點，但比賽釣到魚的大小令人興奮不已。

各項評分指數

畫面 / 音樂 / 創意 / 操作

重點介紹 CHECK POINT

釣竿、魚鈎、餌…等等設定豐富，但是…

釣具非常多，一開始會不知道選哪一個好，習慣之後自然能掌握各種釣具的特性，得到許多釣魚的知識。可是由於玩家只能選擇該釣場中有的釣具，以致於釣具所能帶來收穫的差異幾乎等於零，失去可選擇的意義。

●編輯部評論

遊戲照片上可能看不出來，溪流或湖的釣場是以影片表現。配合波浪流動，浮標也會漂動，臨場感十足。魚的CG做得非常好，玩習慣之後就可以釣不同的魚到水族館好好欣賞了！

リーディングジョッキー　ハイブリッド

第一騎手

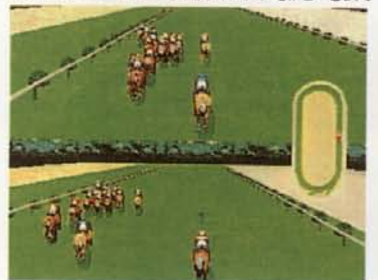
■Harvest one ■1～2PLAY
■'96/10/11 ■記憶單位2
■¥5800 ■對應對戰連接線

製作小組專訪

身爲系列遊戲的最新作，我們特別重視比賽進行之節奏、臨場感及隨出賽馬而有不同的賽馬場景，也因此遊戲初期難度較高，希望玩家與你的愛馬堅持到最後。

挑戰GI和凱旋門賞！

這款遊戲是將SFC上已發售2款的同名軟體升級所完成的PS版。玩家將扮演一位騎師，稱霸所有GI級大賽，最後在世界賽馬界最高點的凱旋門賞中獲得勝利！各賽馬場的坡度起伏等特徵均詳細重現，而且能夠進行總數18匹的全場大賽，當然比賽賽程完全是和'96年度相同。



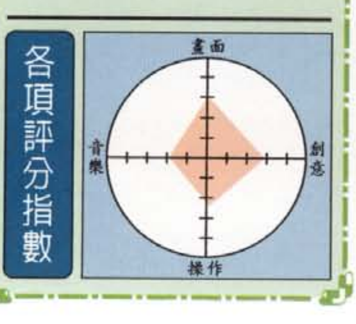
▲賽馬者盃的跑道爲專用獨創的。



▲使用記憶卡對戰時畫面分割上下。



遊戲設計上相當爲玩家著想，系統又簡單，玩起來輕鬆如意。個人認爲如果難度降低一些，遊戲可以算及格，可利用對戰連接線及記憶卡來對戰。



各項評分指數

重點介紹 CHECK POINT

模式成分較少，可集中精神在比賽上

這款遊戲動作成份較強，訓練部分又可以交給電腦代勞，對於賽馬遊戲不擅長的人也可以玩看看。即使在繁殖馬匹時並不詳細知道血統的事情，只要玩習慣了就沒關係。遊戲中的馬匹均不是眞名，讓人較不容易融入其中。

●編輯部評論

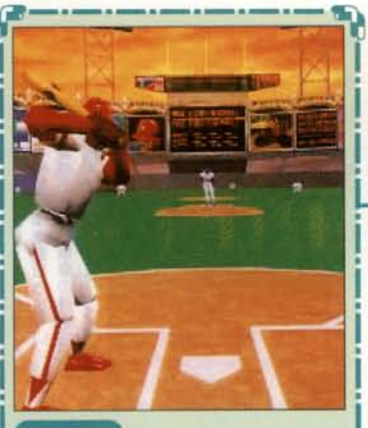
遊戲雖然以賽馬爲題，但玩的時候不需要專門知識，操作性不算差，遊戲節奏也不錯。一次比賽的時間不長，適合短時間休息時玩，可惜馬匹太小，迫力不足，讓人有格局太小的感覺。



ボトム　ホブ　ザナインス～メジャーリーグヒーローズ～

實況大聯盟

■柯拿米　■2PLAY
■'96/10/25　■記憶單位 3
■￥5800





因本人原本就是瘋狂喜愛實況野球的人，所以很容易便上手了！最近在日本逐漸出現了以美國大聯盟爲主題的遊戲，但這遊戲因裡面的選手資料都太舊了，所以玩起來有些令人提不起勁來，如果遊戲中的角色資料能多利用美國大聯盟的最新資料就好了！

重點介紹

CHECK POINT

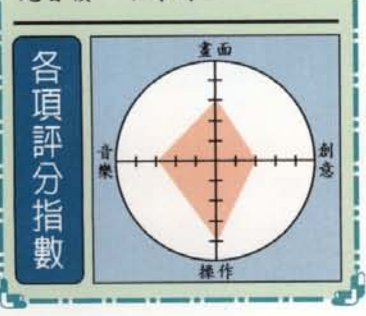
系統承襲了同公司的實況野球

因這款遊戲的系統大致上承襲了實況野球的特性，所以只要過去曾經玩過實況野球，這回想上手應該不會太難，而且即使第一次玩這遊戲的玩家也可以利用訓練營模式來自我訓練一番，大家可以安心的買來玩。

好球帶有些不同不要被疑惑了…

這款遊戲玩起來大致上與實況野球的感覺差不多，只是角色變大了些，而好球帶也有一點差異，但是這也完全依照大聯盟實際狀況來設定的，所以在遊戲前玩家們要先習慣一下才行。

各項評分指數

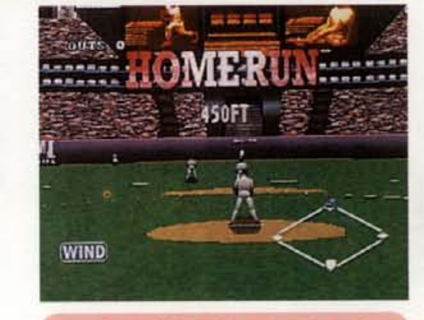


製作小組專訪

對一般的玩家來說，相信「實況野球」的系統是一種充滿魅力，令人無法抵抗的系統，而我個人就相當的喜歡這個系統，這回以英語來實況播報比賽進行的狀況更是令人產生一種新鮮感，雖然在好球帶上與實況野球系列有一定程度的不同，玩家們難免會產生疑惑，但是只要習慣以後便能好好的享受一下現眞實的臨場感了，請大家買來玩玩看吧！

美國版的「實況野球」登場

這是一款以美國職棒大聯盟中的選手實名登場的遊戲，遊戲的選手及球場完全以３Ｄ多邊形來製作，全球團的所有角色竟多達７百人之多。這遊戲的系統大致上與同是柯拿米所發售的「實況野球」系列差不多，因此玩過實況野球的玩家們應該很容易上手。在遊戲中播報員將會以英語來播報比賽的狀況，使遊戲變得更加熱鬧，而在開場時還有一段展示畫面哦！



大聯盟的球員以實名登場

這款遊戲不但選手都以實名登場，就連每個選手的個性都會在遊戲上明顯的表現出來，當然了！這遊戲裡還是有日本的球員，所以玩家們也可用日本球員來玩。



◀兩年內連續得到兩位數的勝利選手。

▶野茂以他的投球功力而在美國大聯盟展露頭角。

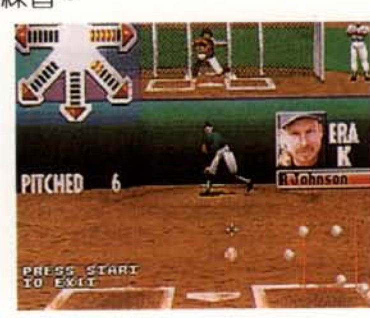


◀東京日本阪神的費爾德打出令人振奮的全壘打之精彩畫面。

有各種充實的遊戲模式

這是一款以同公司所製作的「實況野球」系列爲基礎所製作的遊戲，所以在遊戲中也少不了「編輯」及「訓練營」模式，尤其在訓練營模式中，玩家們可針對各個項目來進行練習。

▲先在訓練營模式中練習一下。



有編輯模式，真是太棒了！

◀可自由組成喜愛的隊伍。

●編輯部評論

如果玩家們喜歡在現場觀看棒球比賽，都買這款實況大聯盟比賽時的感受一下美國大聯盟比賽時的氣氛也不錯，它唯一的缺點就是在遊戲的系統中並沒有加入任何新要素，因此玩過實況野球的玩家們可能無法強烈的感受到新鮮感，如果製作時於這點上再加強些就好！

●遊戲優缺評論點

○選手、隊伍的數量很多，令人不會厭煩。
○按鈕的反應相當敏感，很容易玩。
○在訓練營模式，可以好好的訓練各種技巧。
×打出全壘打的畫面不夠精彩，太單調了！
×在將球打出去時畫面的切換並不順暢。
×選手的資料太舊了！
×外野手的臂力太強了！

ジョッキーZERO
跑馬走天涯



■萊特小組 ■1PLAY
■'96/11/1 ■記憶單位3
■￥5800

製作小組專訪

本款遊戲的製作目的，就是要使不懂賽馬的玩家，也能體驗競賽的樂趣。雖然畫面表現充滿喜感，但實際進行遊戲時，會發現難度相當高…。

騎乘＋騎士的賽馬遊戲

雖然目前已有多款培育賽馬的遊戲，不過，「跑馬走天涯」則同時兼具了騎乘＋培育的要素。玩家將會以參加比賽所賺取的獎金，利用配種培育更強的馬，然後再騎乘馬匹出賽的個性、體力以及脚質，選擇適合的賽程，還有，想要參加G1等高額獎金的賽程，必須要有實際的戰績。而以脚力不高的馬匹在比賽中獲勝時，能夠提升騎士的評價。由於脚質是賽程中的基本戰術，所以，玩家要愼重選擇。







由於父親經營牧場，所以，有成爲騎士的夢想，這樣的故事內容雖然很普通，不過，參加比賽爭取獎金的遊戲系統，其實是相當好的設計方式。



重點介紹
CHECK POINT

要判斷情況
巧妙利用各種〝戰術〞!?

除了脚力之外，也要掌握在比賽中的位置，從後方接近而來的敵馬，要巧妙維持路線阻礙進前，這樣就能居於領先的地位。另外，按△鈕可以變換視點，玩家只要善加利用，就可確實了解情況，並獲得勝利。

●編輯部評論

雖然本作畫面極具喜感，不過，是一款十分正統的賽馬遊戲。隨著故事的進行，即使不是馬迷，也能逐漸溶入遊戲的世界，就我個人而言，認爲整體的表現相當不錯，當然也值得玩家嚐試。

オリンピックサッカー
奧運足球

■日本椰子 ■1～4PLAY
■'96/11/8 ■記憶單位1
■￥5800 ■對應多人連接器

製作小組專訪

喜歡足球遊戲的玩家，想必不會錯過「奧運足球」吧！此作的特色，就是有很好的操作性，而且，能夠設定各種陣形，另外，最多能有4人同時出賽哦！

有33國參加的奧運足球

根據本屆奧運足球爲題材，所製作而成的足球遊戲，此作共會出現「奧運」、「大型電玩版」、「聯盟」等5種遊戲模式。

「奧運」模式會比照實際的奧運方式，先要參加初選的聯盟賽，然後再由獲勝的8支球隊進行錦標賽。而「大型電玩版」則是從33支球隊選出操作隊伍，並要在6場比賽獲勝全勝。至於「聯盟」模式則要在3～16支球隊進行聯盟賽。另外，此作還能巧妙設定陣形或是將選手下達指令。







由於球隊之間的實力差距過大，如果是選擇日本與巴西的對戰，日本竟然以0：6的成績慘敗，因此，在實力上似乎有調整的必要，這樣應能提升遊戲性。



重點介紹
CHECK POINT

極富速度感
並有很好的操作性

選手可以快速行動，所以，能夠提升比賽〝節奏〞，並使戰況更爲激烈。至於操作方式也非常簡單，玩家能有各種漂亮的演出，就整體的完成度來說，其實已經達到〝奧運〞等級的水準，相信大家都能樂在其中。

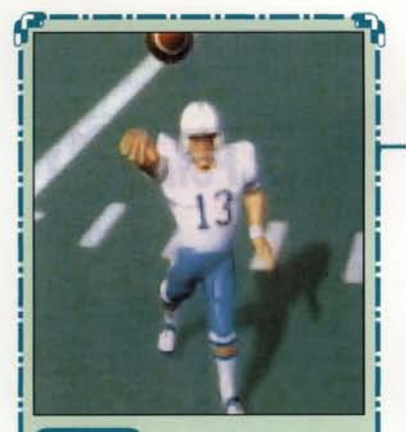
●編輯部評論

本款SPG除了優秀的操作性之外，還可選擇「奧運」、「大型電玩版」、「錦標」等各種遊戲模式。另外，在比賽中可將對選手各別下達指示，而且能夠巧妙利用7種陣形。

TECMO SUPER BOWL

特庫磨美式足球

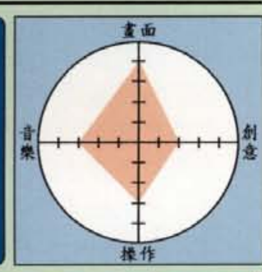
- TECMO
- '96/11/8
- ￥6800
- 1～2PLAY
- 記憶單位11





玩過的人都知道，遊戲中持球者很難分辨，增加不少緊張感。比賽節奏緊湊，不易厭倦，再加上龐大的資料，多彩的隊形變化，使得遊戲十分出色。

各項評分指數



製作小組專訪

在美式足球迷之中擁有極高評價的「特庫磨美式足球」，終於在ＰＳ登場！運用次世代機的性能，我們成功地實現有３Ｄ臨場感的比賽過程，請玩家批評指教。

選手球隊均以眞名登場

到目前爲止，在各種電玩主機上不斷出版的「特庫磨美式足球」，終於有ＰＳ版了！包括美國聯盟15隊，國家聯盟15隊，全ＮＦＬ30隊的選手全部以眞名登場，展開只有美式足球才有的狂熱比賽！遊戲的最大目的就是先稱霸正規季賽，進入超級盃，最後奪得世界大賽冠軍！





◀打完整個正規賽季，進軍超級盃，奪取世界冠軍領銜！

多樣化的模式使遊戲更爲精彩好玩

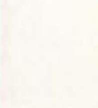
重點介紹
CHECK POINT

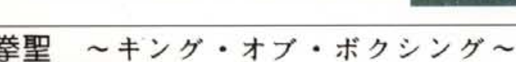
不只是選手的人數，參數也多得驚人！

玩家一定會被選手的龐大資料嚇一跳，美式足球一隊有11人，原本選手人數就是個嚇的人數目。再加上每個選手個別的能力參數種類可說是豐富無比，讓人又嚇了一跳。相信美式足球迷們一定會滿意這款遊戲的資料。

●編輯部評論

這款遊戲內之訊息全部採用英文，對於美式足球的門外漢十分不親切，反之也創造出了逼眞的氣氛。從現在才開始想背美式足球規則的人，在買這款軟體之前，最好先去書店買本書來看！

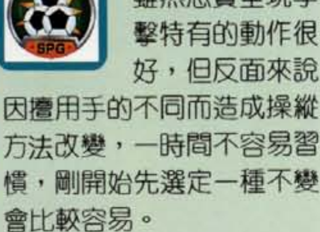




拳聖　～キング・オブ・ボクシング～

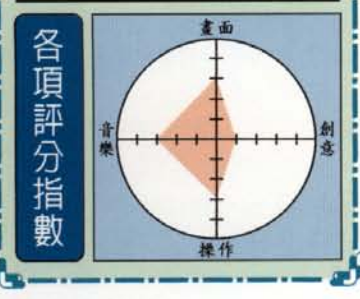
拳聖

- Victor
- '96/11/15
- ￥5800
- 1PLAY
- 記憶單位１



雖然忠實呈現拳擊特有的動作很好，但反面來說因慣用手的不同而造成操縱方法改變，一時間不容易習慣，剛開始先選定一種不變會比較容易。

各項評分指數



製作小組專訪

這款遊戲不是格鬥，也不是養成模擬，而是眞正的拳擊遊戲！玩家可以享受以往格鬥遊戲中沒有的攻守進退及緊張感，曾想當拳擊手的你更不能錯過！

重視拳擊的細膩招數！

操作ＰＯＬＹＧＯＮ繪成的拳擊手比賽的拳擊遊戲，善用按鈕衆多的ＰＳ控制器，可以打出右拳、左拳、直拳，勾拳、上勾拳等等不同種類的拳擊。由於資料採用３Ｄ方式處理，如腳步移動等等拳擊特有的動作，均能忠實呈現。

設定完拳擊手之後登錄下來，接著可以選擇成立訓練所，進行各場比賽的主要事件模式；也可以選擇只能打一回合，卻能夠自由選擇拳擊手對戰的示範賽模式。





重點介紹
CHECK POINT

在各回合間的休息時間查看對手的動作！

比賽休息時間，也就是各回合之間，可以播放前一回合的實況。由於可以切換視點和位置，請切換至俯視視點來查看對手的動作。通常對手會有往某個方向移動的習慣，只要抓得準，對比賽有相當的幫助哦！

●編輯部評論

玩家即使不懂拳擊的規則，也可以玩個痛快，隨著每一場勝利，選手會有成長，這一點也和其他光是互毆的拳擊遊戲不同。此外因拳擊手類型不同，必須有不同的戰法。

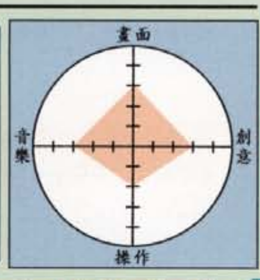
遊戲種類





這次在實況報導的台詞上有驚人的增加，只不過不再大叫，也許有人會覺得不過癮。此外這次裁判捉得很嚴格，常常會拿到一堆黃牌警告……。





Jリーグ實況　ウイニングイレブン'97

J聯盟實況足球2

■柯拿米　■1～2PLAY
■'96/11/22　■記憶單位1
■￥5800

製作小組專訪

這是一款會讓玩家叫好的作品，追加雷達後更容易了解戰況；加上松木先生的解說，宛如像在看眞正的足球轉播一般，尤其夜晚比賽時感覺更棒！

改良後比前作更優異！

前作在 '95年夏天發售，大獲好評，尤其璦・卡畢拉獨特的實況播報，更是引起熱烈討論。本作則在原有的實況報導之外，再加入前川崎隊教練松木安太郎先生的解說，內容更加豐富，除了實況報導之外，遊戲本身也作了不少改良哦！像畫面顯示更清晰易辨，圖像也更細緻了。





重點介紹

CHECK POINT

在戰略、戰術方面也有大幅的改進

本作在系統方面做了許多細部的改良，例如選手會因爲各自的狀況，能力值發生改變，使得在排比賽陣容時更有樂趣。這次玩家能對選手全體指示作戰方針，如反攻、防守區域等等，配合各隊特色使用，可獲得比賽的優勢。

●編輯部評論

新作中加入新選手的資料，本是理所當然，畫面改良之後整體感覺更爲眞實。前作中CPU的弱點已經改善，又能夠對選手個人下達作戰指示，玩起來更有深度。實況播報也挺有氣氛。





基本上操作或系統面並沒有很大的新鮮感，只有新加入的要素及更眞實的畫面、實況報導值得注意。前作中電腦那種爛得要死的防守略有改善。



NBA　パワーダンカーズ2

NBA灌籃秀

■柯拿米　■1～8PLAY
■'96/11/29　■記憶單位1
■￥5800

製作小組專訪

自己創造新隊員的模式很有趣哦！即使冠上怪名字還是能出場（笑）。動作鈕是最棒的改進，能簡單使出高難度技巧。比起前作在防守方面強化許多。

使用NBA最新資料！

柯拿米最受歡迎的籃球遊戲第二部，在收錄最新資料後登場囉！本作和前作相同，均使用POLYGON眞實再現NBA衆球星，動作上也比以前更接近眞人。操縱鈕多了2個，一個是單鈕即可做出多彩動作的「動作鈕」，另一個是可指示我方行動的「隊形鈕」。模式上也增加可打82場的「季賽模式」，以及能夠交換球員的「編輯模式」。





看我美妙的技術性閃避!!

重點介紹

CHECK POINT

玩得愈久，會發現愈多技巧哦！

由於有「動作鈕」的設定，即使初入門的也能有不錯的表現。但是把其他基本操作，如傳球、搶籃板、衝刺等等巧妙組合起來，能夠產生更有深度的攻防進退，更能享受眞正白熱化的比賽，因此別光靠一個鈕走天下哦！

●編輯部評論

操作上比以往的籃球遊戲簡單許多，連我這種不懂籃球的人也能玩。只是玩的時候不易分辨球在誰的手上，又常迷惑不知道自己操作誰比較好，對初學者而言還是有點難。

スーパー　フットボールチャンプ

美足榮冠

■泰德　■1～4 PLAY
■'96/11/29 ■記憶單位 1
■￥5800 ■對應多人連接器



製作小組專訪

這款在大型電玩上曾經相當受到歡迎的足球遊戲終於被移植到PLAY STATION了！這回不論在人物、球場由都以真實的CG畫像來表現，使得整體遊戲能夠表現出速度感十足及美麗的畫面。當然！玩家們也可以利用多人連接器，最多與 4 位親朋好友一同在家中的電視機前展開一場刺激的足球大戰。這是一款能培養彼此合作默契的好遊戲。



這款遊戲的操作性很好，而且畫面上的選手體積也很大，玩起來很容易上手，是款還算不錯的足球遊戲，第一次玩的人應該可以很快的便讓自己融入精彩的足球比賽中才是。它的缺點便在於氣氛的營造不足，而且遊戲的視點也不能自由選擇，這倒是有些可惜。

重　點　介　紹

CHECK POINT

操作性良好 可簡單的進行傳球

玩家們在這款遊戲中可用單一的按鈕來做出各種不同的傳球動作，而且在傳球後玩家也可再流暢的進行下一個動作，利用方向鈕及各按鈕將可做出各種不同的技巧來，這會令人玩得很投入。

全體的演出相當平凡 不太精彩

在遊戲中雖然有配音人員在現場進行實況的轉播，但是在轉播中卻感受不到現場的臨場感，而且魄力也稍嫌不足，所以如果能找一位實際上有轉播過足球比賽的播報員來進行配音就好了，希望這一點能夠有所改善。

各項評分指數



聚集世界30個國家的足球遊戲

這是一款共有來自世界各地30個國家的足球隊，大家共同角逐世界杯的遊戲，這也是移植自在去年 2 月於大型電玩上發售的足球遊戲，雖然在遊戲中所登場的球員並非確有其人，但各選手的能力值都是參考過眞正球員的能力值來製作的。遊戲中的主要模式共有 4 種，包括由世界各強豪共同比賽的大聯盟模式，和以各地區的優勝為目標地區選手權模式，可自由選擇隊伍來對戰公開賽模式及比賽PK大戰的PK戰模式。





全Polygon 的球場和選手

射門時的畫面設計相當親切

遊戲的畫面主要是以橫向視點所構成，選手在移動時，畫面會自動的擴大、縮小，以確保能夠打握住選手的位置，除此之外，畫面上會自動的顯示出球落下的位置及射門所必需瞄準的位置，整體系統的設定非常的親切。



▲在球的落下地點會有黃色的標記。

增加一位能力優秀的選手

在這款遊戲中共有被稱為ＡＣＥ的 8 位超強球員，這些ＡＣＥ的球員各自在帶球，假動作上有獨到的技巧，玩家在比賽時每次可讓一位ＡＣＥ球員加入，當然玩家們如果對自己有自信，也可不需這些ＡＣＥ球員的幫助來比賽。



ACE SELECT
1P
2P
A.RAID
K.MIMURA

●編輯部評論

這款遊戲看起來雖然沒什麼，但實際玩起來操作性不但相當簡單，而且很容易上手，尤其最令人值得推薦的便是雙打的對戰模式（雖然對任何運動遊戲來說幾乎都一樣）。我個人最喜歡看ＡＣＥ球員彼此競爭，看誰能打敗唯一可惜的是ＡＣＥ球員與其他人實力差太多。

●遊戲優缺評論點

- ○操作很簡單，角色對操作的反應很敏感。
- ○隊伍很多。
- ○ＡＣＥ的頭上會顯示出「ＡＣＥ」的記號，很好認。
- ○出界時球員的表現很有趣。
- ○可利用各種假動作來騙過對手進行傳球。
- ○畫面很好辨視。
- ×實況轉播的變化太少。
- ×遊戲的視點只有一種。
- ×電腦的粗暴動作太過火。
- ×畫面切換時必須讀取。
- ×在將球射入門內時希望有特別的動作演出。



遊戲種類

V－Tennis2

勝利網球2

■東京書籍 ■1～4PLAY
■'96/11/29 ■記憶單位2
■￥5800 ■對應多人連接器

製作小組專訪

這款由專門製造、販賣網球用品的PRINCE及專門介紹網球報導的雜誌TENNISMAGGZINE共同設計的網球遊戲終於上市了！玩家可以模擬網球的職業選手，於一年內自己排定時間表轉戰於世界各地，除此之外玩家們也可以找親朋好友利用多人連接器來場4人的雙打賽，相信在這款真實的網球遊戲中玩家們一定可增進不少對於網球的常識。



由於本人過去曾經對這一款遊戲詳細的研究過，所以對它可是有相當的了解，我覺得這一款遊戲絕對不會比其它的網球遊戲差，而且它的操作性非常地好，還有獨特的選手育成模式，因此相當值得一玩，如果玩家可對這些非實名的選手自由命名就好了！

重點介紹

CHECK POINT

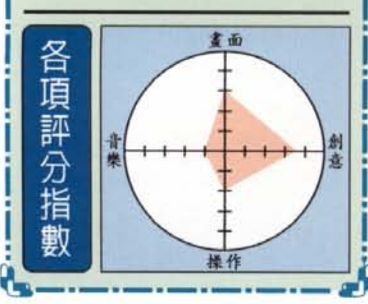
順暢的操作 令遊戲更容易上手

這回它的操作性又大大的提升了，雖然這會因選手的能力而有一些不同，但大致上對按鈕的反應相當不錯，只要能夠適應球的動向，想要輕鬆的打球應不會太難，玩家們還可輕鬆的打出下墜球等複雜的球路哦！

可對各種項目 進行細部的設定

這款遊戲有各種細膩的設定，而且登場的選手也多達150名之多，玩家可依自己的喜好對這些球員設定他們的能力、外表等。而且在比賽中選手的能力也會因疲勞而減弱哦！

各項評分指數



徹底追求真實的立體網球遊戲

這是一款繼前年9月發售而獲得無數玩家們好評的勝利網球的續篇，這回與前作最大的不同便在於選手的表現已經變得更加的真實了！而且多角形的數量也會多了，再加上採用了動作捕捉的新技術，球員在移動時的動作更接近人類的真實動作，而且操作性也提升了不少。在遊戲模式上，玩家可在「世界大賽模式」中爭取世界排名第一的位置，而且可以在「培育模式」中不斷的進行練習來培養出好的選手來。

▶共有20名選手可以選擇，這些都是似曾見過的球員。

轉戰世界各地的選手們！

在「世界大賽模式」中，玩家們必須巡迴於世界大小的16場比賽，爭取獎金及比賽積分，以成爲世界第一爲目標。在這裡的比賽全部採由16人共同參加的淘汰賽方式進行，而遊戲的破關畫面也會隨著玩家最後的排名而有所變化。



▲在規模較小的大會中比賽，但對手實在太強了



▲以世界第一爲目標。

新的選手育成模式！

玩家可在這模式中自由的設定一位球員的名字、外表、技術及能力，然後在一定的期間內對他加以訓練，玩家在這裡可與20名的專用球員比賽，以爭取加分，然後再將得到的數值分配到這選手的各項能力上，在培養完成後，我們便可在其它模式中使用這位球員了！



●編輯部評論

這款遊戲由3D多角形所製作的角色動作相當的順暢，而且玩家們還可以在選手培育模式中自行培養以後可用的頂尖球員，然而這款遊戲還是有它的缺點所在，由於球拍的交會點太大，所以在發球時變得非常不自然，而且每得到一分便要讀取一次資料也太不經濟！

●遊戲優缺評論點

○操作性良好。
○可在新模式中花長時間來玩。
○發球上男女共有4個種類，這使得比賽的變化更加豐富。
○由3D多邊形製作的角色非常的真實，而且還會發出聲音來。
○有重播的機能。
×幾乎每個按鈕都要用到，必須花點時間來適應。
×各個模式中電腦的選手都太強了！



レイジレーサー

實感賽車2

■拿姆科 ■1PLAY
■'96/12/03 ■記憶單位1～3
■¥5800 ■對應賽車專用旋轉手把

製作小組專訪

本系列的作品可說是在RAC的玩家之中已經是無人不曉了！而此次的最新作「實感賽車2」並不是自大型機台中移植而來的作品，而是完全的新作，內容分作好幾個階段而可從下級一一向上挑戰！另外，它和一般的大型機台作品也有一個很大的不同，那就是在入選時可獲得賞金，而且還能拿來加強自車，甚至購進新車的設計，相信玩家一定會玩得很快樂的！

本次的「實感賽車2」，並非是一部移植作品，而是PS的原創作品。一面在競賽之中存錢，一面替車子加強或更新等，這些家用遊樂器的要素都一應俱全，相信就連在大型機台上玩過前作的人都能玩得很高興的！而唯一可惜的，就是不能像大型機台般通信對戰。

重點介紹

CHECK POINT

從重視時間到重視順位

在至今的系列中，一般都是只有強調「絕塵而去的快感」，而本作中更加上了「接近戰的緊迫感」，因此就和一般的作品不同。不採取時間重視的系統，而採取了順位重視的系統，相當別出心裁。

真實的配音效和映像

再來說說進化後的競賽遊戲「實感賽車2」的魅力何在。其實它的魅力就在於寫實的引擎聲音和車的震動，以及細緻而一絲不苟的圖像描繪，這些都是本作的水準超出其他作品的地方。

各項評分指數



期待一年之久的賽車終於登場

不斷獲勝等級即會提升

在本作中有等級這種東西的存在，自等級1開始依序通過後即可向更上級挑戰。當然，敵人的水準會提高，而使得更難獲得好名次；不過，隨著等級上升，可購買的車輛也會增加，亦可做較高級的強化。另外，當然也還是有時間模式，在此就只有單純地做時間的競賽了！

▶各等級都有許多路線，都取得名次後才可向下一級挑戰。

使用各種技巧來通過各路線

作爲競賽舞台的路線也有不少，要想一一通過務必要有各式各樣的技巧才行！像是在滑溜的過彎衝刺，或是在坡道上換擋等都是重要的技巧。



◀在前作中重要的技巧「衝刺」，在本作中依然存在。

以獲賞金爲目的來購車



▶除了要以獲得的賞金購車之外，也要注意選擇車子的性能。

登場的車種類也不少，在性能上有的重視加速性、有的重視過彎性。而隨著等級提高，可購入的車型也會增多，要想獲得適合各路線的所有車輛，自得努力不可。

以加強裝備來改造理想的車子

車輛的加強有兩種方法，一是以所有的金錢來改善包括加速力等全體的裝備；而另一個較不花錢的方法，則是調整適合賽程的輪胎。



◀在加強了裝備後使性能提升，光看都覺得它的速度變快了呢！

也可以加上自己設計的標誌



▶色彩有車身和飾條2種變化，可選擇適合自己車子的款式。

購入的車輛也可以在其車身上更改爲自己所喜歡的顏色、飾條等。甚至還可以自行設計自己車隊的標誌，或是從設計好的樣式中加以組合出新的標誌哦！

●編輯部評論

本系列的作品總是能夠燃起玩家的熱情：買車、加強裝備……處處充滿了樂趣。尤其是在路線和車子相符的方面也不限定車子的設計實在是太好了！另外，在眞實感方面也做得很好，完全超過了前作，甚至讓人覺得既然有了PS就應該要買一片來體會一下那追風的感覺哦！

●遊戲優缺評論點

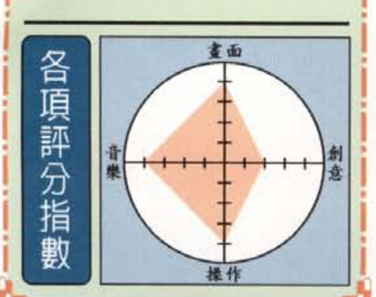
- ○比前作水準更高的圖像。
- ○模擬性良好。
- ○賽程的變化性增加了！
- ○車子的動作表現更具眞實感。
- ○導入了金錢的概念，加強裝備和購車上更具樂趣。
- ○可自行設計車隊的標誌。
- ○可變更車子的外觀色彩。
- ○隨著等級不同，計分小姐的裝扮也會改變，令人心跳不已。
- ×畫面感覺較暗。
- ×和前作比起來，衝刺的必要性下降了。
- ×前作中的一些如摩比車等的可愛車輛並沒有登場。

遊戲種類





由於檢討了前作的缺點，所以，這回有更完美的演出。另外，攻擊敵車的破壞手段，增加遊戲的變化性，而美麗的畫質，更加提升狂奔的快感。



WIPEOUT XL

磁浮飛車XL

■SCEI ■2PLAY
■'97/12/8 ■記憶單位 1
■￥5800 ■對應方向盤控制器

製作小組專訪

無論是賽車遊戲的初級者或上級者，都能體驗爽快的速度感。前進時除了速度之外，也要利用道具攻擊敵車，而背景音樂的表現也十分出色。

奮勇前進的反重力飛車

乘坐反重力的遊戲機體，在路線中急速前進的〝賽車〞遊戲，還有，進行中必須使用道具攻擊敵車。

遊戲中有卓越的操作性，而且，整體有完美的設計，因此，初學者～上級者都能馬上體驗高速浮遊的快感。

此作共有６種路線，而每條路線都有時間限制，如果與前作比較，這回大幅增加了道具的類型，並有各種強力的武器，玩家必須巧妙利用道具攻擊前進，當然，敵人也有相同的反擊方式。





重點介紹
CHECK POINT

卓越操作性，
提升高速感

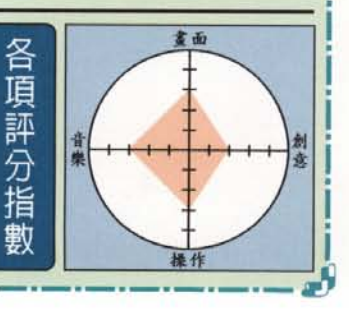
如與前作相比磁浮飛車有更好的操作性，由於會依照玩家的反應自然疾駛，因此，可以充分體驗競賽的快感。另外，遊戲不僅要掌握機體的操作性，也要適時利用道具重創敵車。

●編輯部評論

對於本款賽車遊戲，大概只能用〝太棒了〞來形容，除了有華麗的畫面之外，也能確實掌握前進的路線。至於武器攻擊的設計方式，完全不會影響遊戲性，而背景音樂也好的沒話說。



進行方式就好像是在看電視實況轉播一般，而且，習慣操作方式之後，將可充份體驗高爾夫的樂趣。不過，打球速度如能更快一點，這點似乎能再改良!?



ペブルビーチの波濤　PLUS

新波濤高爾夫

■SOFTBANK ■1～4PLAY
■'96/12/13 ■記憶單位 1
■￥5800 ■對應多人連接器

製作小組專訪

ＰＳ版推出的系列第２部作品，遊戲中除了有眞實自然的球場畫面之外，還追加了風力等戰略要素，因此，必須要掌握整體情況愼重揮桿。

有追加要素的高爾夫

「新波濤高爾夫」採用了實際的高爾夫球場，這款系列續集的內容基本上與個人電腦版相同。不過，ＰＳ版還追加了各種新機能，玩家可以體驗更爲眞賽的打球樂趣。

這回採用了重新拍攝的畫面，而視點方面還追加了電視攝影模式，在進行方式上就好像是看電視轉播一般。

在「ＳＯＦＴＢＡＮＫ公開賽」，模式中，會與全國的選手競賽18洞的成績，如果有優秀的表現，還能得到豐富的獎品。

▶草地寬廣，徐風吹來滿身涼意。





▲會事先設定攝影機的位置。

重點介紹
CHECK POINT

有極高完成度
與各種追加要素

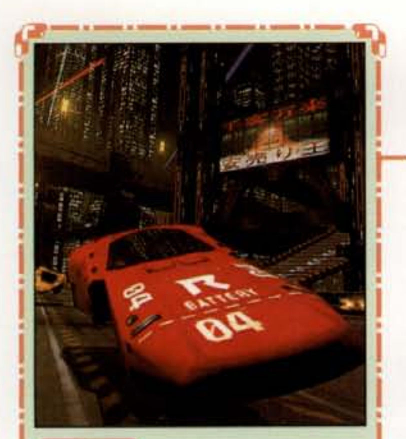
本作品的目標，是要達到「完全移植」以上的水準。因此，製作時檢討了前作在操作性或畫面的缺點，並加以改良。由於這回採用了重新拍攝的畫面，並有極高的影像品質，因此，可以在〝眞實〞的球場進行比賽。

●編輯部評論

自從在ＳＦＣ版就有極高評價的遊戲系列，雖然系統簡單易懂，任何人都可輕鬆進行遊戲，不過，選手動作或是球的移動方式，似乎不是很自然……，當然，喜歡高爾夫玩家應該不會太在意。

スピードキング
極速顛峰

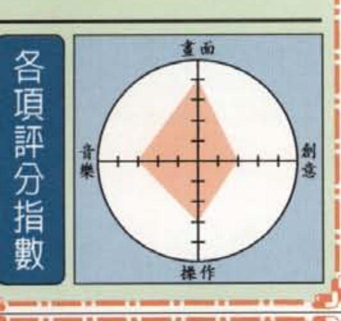
■柯拿米 ■1PLAY
■'96/12/13 ■記憶單位 1
■￥5800 ■對應方向盤控制器





喜歡賽車遊戲的玩家，絕對不可錯過這款操作簡單，而且十分爽快的「極速顛峰」。由於是〝另類〞的賽車遊戲，所以，玩家將有全新的體驗。

各項評分指數



製作小組專訪

在大型電玩版深獲好評的「極速顛峰」，終於移植到ＰＳ版。這回的新作追加了各種模式，而且，有迫力十足的華麗畫面，相信能有效提升遊戲樂趣。

操作磁浮車高速前進

這款迫力十足的大型電玩版賽車遊戲，終於移植到ＰＳ版。玩家將會在2045年的未來都市舞台，操作反重力磁浮飛車參加比賽。遊戲中共有４種路線，這時要以車體傾斜的獨特操作方式奔馳前進爭取勝利。至於模式方面，也有「高速競賽」、「時間競賽」等４種類型。

本作品的特色之一，就是採用了十分獨特的「浮遊鈕」，如果利用這個按鈕，機體將會自由傾斜，並能以極快的速度過彎。



重點介紹
CHECK POINT
有如雲霄飛車一般的速度感與４種路線

由於以極快速度前進，而且，地形的起伏十分劇烈，因此，行駛的感覺就好像是在坐雲宵飛車一般。另外，遊戲中共會出現４種路線，並有各種傾斜路面或是大彎道，必須要巧妙利用「浮遊鈕」才能順利過關。

●編輯部評論
由於最初時可能會覺得速度太慢，不過，隨著等級提升，速度就會愈來愈快，並使玩家充份感受奔馳的樂趣。由於撞擊牆壁時，速度會大幅降低，所以，要巧妙利用「浮遊鈕」過彎。

FORMULA1
F1疾速賽車

■SCE ■2PLAY
■'96/12/13 ■記憶單位 1
■￥5800 ■對應３Ｄ控制器

由於有真實的表現，所以，是Ｆ１迷必購的遊戲。當然，不懂得Ｆ１的玩家也能充份體驗賽車樂趣，特別是在「錦標賽」超車時，感覺很過癮哦！

各項評分指數

畫面 音樂 創意 操作

製作小組專訪

這是ＰＳ版第一款正統的Ｆ１遊戲，由於追求真實的表現。所以，初學者～上級者都能體驗Ｆ１的疾駛樂趣，另外，生動的音效也能提升臨場感。

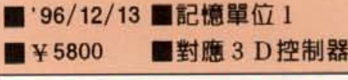
超真實F1賽車終於登場！

Ｆ１迷所期待的賽車遊戲終於登場，雖然這是移植自海外版的作品，但日本版則加以改良。在模式方面共有「錦標賽」、「大型電玩」等兩種，另外，還能選擇挑戰17場比賽的「冠軍盃」，或是只進行一場比賽的「單場」賽程。

遊戲中除了駕車疾駛之後，也能自由變更天候等的設定，在「錦標賽」模式可以改變規定的圈數，如果採用與Ｆ１相同的圈數，保証能夠提升遊戲氣氛，玩家可依照個人喜好自由選擇。

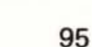






重點介紹
CHECK POINT
採用實際車體展開激烈競賽

獲ＦＯＣＡ（Ｆ１製造協會）的許可，並有標緻等車廠協助製作的Ｆ１賽車遊戲終於登場。本作品除了各型的Ｆ１賽車之外，在脫離跑道時的輪胎痕跡，或是輪胎上的草皮等，在細緻部份也有十分真實的表現。



●編輯部評論
遊戲除採用'95年版的資料之外幾乎沒有任何的〝怨言〞。本作品的賽車、路線等，都與實物完全相同，如果有機會，也能進行通信對戰，另外，遊戲中還可進行天候等各種設定。





在這款遊戲中收錄了會令大聯盟迷發狂的各種設定及豐富的選手資料，玩家們還可以利用簡單的操作來玩。雖然它的確有不少的優點，但基本上遊戲的節奏並不是進行的很好，而且有太多地方畫面會停止，如果玩家們的耐心不錯倒是可以玩玩看。

重 點 介 紹

CHECK POINT

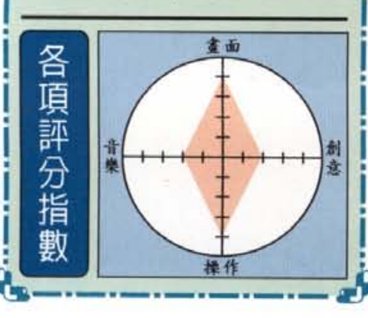
共有8百名以上的實名選手登場

在這遊戲中所登場的全是實名的大聯盟選手，玩家們可發現這些選手的資料都是依他們'95年球季的表現來設定，只要有了這些資料，玩家便可對美國大聯盟的球員們有一個基本的認識，讓玩家更了解大聯盟。

在畫面上將會顯示出操作法

遊戲的操作基本上以方向鈕來控制行動，以×鈕來決定，利用方向鈕可投出各個方向的變化球，而且也可將球打向各個方向，在行動選擇時，畫面上將會顯示出該按哪個方向鈕等。

各項評分指數



HARDBALL 5

強力大聯盟

■SPS ■'97/1/10 ■¥5800 ■1～2PLAY ■記憶單位 2～15

製作小組專訪

這款PS的棒球遊戲一下子由第5代開始登場，相信很多玩家們還搞不清楚這個數字到底代表著什麼意義，其實這款遊戲是移植自Accolate公司所發售的「HARD BALL」系列的第5代作品，原本它是款個人電腦上的遊戲，大家可不要小看它，這款「HARD BALL」的棒球遊戲系列在美國早已相當的出名，希望喜歡棒球遊戲的玩家們能夠買來玩玩看。

全部實名登場的大聯盟球員

這是一個以實際的美國大聯盟爲遊戲訴求的棒球遊戲，這款遊戲在移植到日本前便已經在美國得到相當的好評，在它那有如實攝般的精緻畫面下，玩家們將可體會到如在觀看眞實的電視轉播一般，而且玩家們還可以對各個遊戲的項目進行細部的設定，讓玩家們能夠體驗到親身投入的感覺。舉例來說，玩家們可以自行設定球場的氣溫及濕度，也可設定選手會不會受傷及對選手的能力進行設定等，除此之外它還有美國的專業播報員來進行配音，使遊戲的臨場感更加充足。



共有5個好玩的模式登場

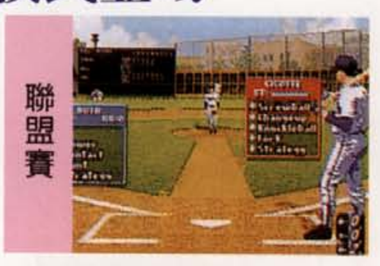
這款遊戲的模式共有5種在「多人模式」中，玩家可選擇自己喜愛的球隊來進行單場的比賽，在此玩家不只可與電腦對戰，還可與同伴進行雙打。在「聯盟模式」模式中玩家們可成爲大聯盟的一支球隊，以帶領球隊得到冠軍爲目的，玩家可利用交換球員及簽定契約來召集球員，進行季賽；在這裡還有明星賽及季後的世界大賽哦！在「打擊練習」及「投球練習」模式中，玩家們可練習打擊及投球的能力，還可以利用重播來確認。而在「HOMERUN DERBY」模式中玩家還可以比賽看看誰能打出較多的全壘打。

單場比賽

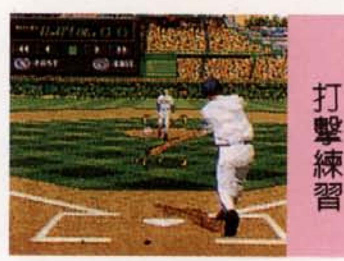


▲還可以使用如貝比・魯斯等過去知名的球員來參賽。

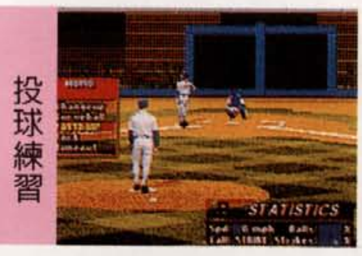
聯盟賽



打擊練習



投球練習



全壘打競賽



●編輯部評論

整體來說，這遊戲的進行節奏控制得不是很恰當，由於這原本就是移植自國外的個人電腦遊戲，所以它的設計還是以利用滑鼠來操作爲主，因此整體上並不像傳統的棒球遊戲，反而較像是模擬遊戲。它的選擇模式提供了豐富的設定機能，玩家還可讓選手眞實的動作。

●遊戲優缺評論點

○所有的大聯盟選手都以實名登場，還可參照個人的資料，另外還可以使用過去的名選手。
○在選擇模式中可將遊戲以自己喜愛的方式設定。
○操作方法易懂，很容易上手。
○選手的動作眞實。
○比賽的臨場感十足。
×遊戲途中資料讀取頻繁。
×打擊、投球的操作動作太多，節奏不佳。

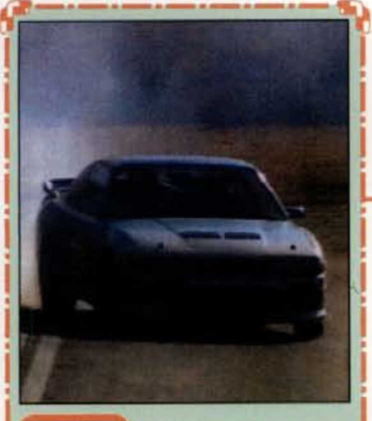
首都高バトル外傳　スーパーテクニックチャレンジ

首都高賽車外傳

■Media Quest　■1PLAY
■'96/12/20　■記憶單位 1～3
■¥5800

遊戲種類





製作小組專訪

這可說是一款專門爲喜歡向各種跑道挑戰的玩家們所設計的一款遊戲吧！在遊戲不斷的進行時，玩家們必須與對手全力的競爭，雖然在這遊戲中有某些角色我們可能贏不了，但對於某些角色卻絕對不能認輸吧！如果玩家能完成這遊戲的86個挑戰，一一的過關，那最後破關時所感受到的喜悅一定相當的強烈。

對那些喜歡賽車的人，改造車子，使車子性能提升的要素可能會令人受不了吧！這款遊戲大致上會令人感受到速度感不足的缺點，但是在過彎時卻能令人感受到一陣陣的過癮，雖然如此，如果你比較喜歡一般的賽車遊戲，這回可能會無法忍受這款遊戲吧！

以日本的賽車來一較高下！

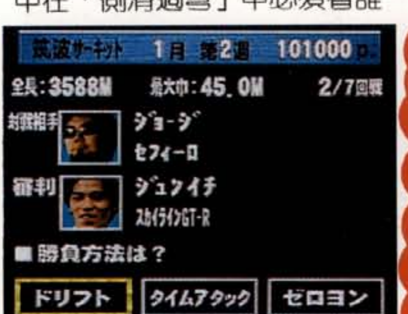
這是一款由在世界上極負盛名的日本賽車手土屋圭市及坂東正明所負責監製的賽車遊戲，玩家必須於一年內與登場的20位賽車手1對1對決，不斷的打敗對手。在打敗對手後，玩家便可獲得某些點數，利用這些點數我們可購買新的零件來提升車子的性能，然後再參加一年舉辦3次的急彎競賽，獲得選手權後再參加12月開賽的年度總決賽，以獲得優勝爲目標。



▶在每日的對戰中練習賽車的各種技巧，了解車子的性能。

在3種模式中進行激戰

玩家在遊戲中可於2位對手中選擇一位角色來參賽，而對戰對手的不同將會使比賽的內容也有些變化，在這裡共有3種內容不同的競賽項目，其中在「側滑過彎」中必須看誰能以較高的技巧來通過指定的彎道，而在「直線加速」中將在4百公尺內看誰的速度較快，最後在「競速模式」中可以3圈來一決高下。



▲在2人中選擇1人來比賽，另一個便成爲裁判。

看誰過彎較快!?



▲在大彎道中比賽，獲得點數換取零件。

買入新零件來提升車子性能

在比賽中獲勝後玩家便可得到點數，這些點數也就等於金錢，利用它我們可買到各種有用的零件，以這些零件來提升車子的過彎、速度等各種能力，讓比賽的進行更加順利。



▶店長爲坂東先生，在這裡買零件來調整車子，也可以買中古車。

重點介紹

CHECK POINT

登場的車全是世界級的名車

在這款遊戲中登場的車子全是眞實的名車，其中如RX－7及SKY LINE GTR等都是在眞實賽車中所被使用的名車，而且車子的顏色共有3種可以選擇，玩家們可在遊戲中實際的試試仰慕已久的名車的性能。

速度並不明顯遊戲缺少眞實感

在玩這款遊戲後，令人第一個感覺到的便是它沒有什麼速度感，這可能是在開始時因車子的性能並不是很好，所以速度感還不是那麼明顯吧！但是在換車後車子的速度仍然不會有太大的改變。

各項評分指數

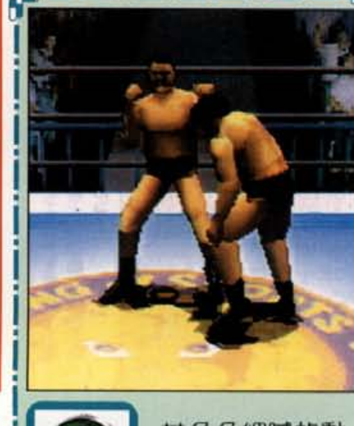


●編輯部評論

這款遊戲中有豐富的零件可以讓玩家們選擇，因此玩家們也可以對自己的愛車依狀況的不同來進行各種細部的微調整。而且玩家們還可利用單一的按鈕來以急速過彎，這對不擅於賽車遊戲的操作的玩家們眞可算是一大福音，唯一可惜的就是只能買到中古的車體。

●遊戲優缺評論點

- ○各種模式相當有趣。
- ○速度雖然太慢，但畫面卻很順暢。
- ○可以自行調整車子的狀態來比賽。
- ○可以利用單一的過彎鈕來過彎，對第一次玩的玩家們算是親切的設計。
- ○可以留下自己的記錄。
- ×路面、背景的流動令人感受不到速度感。
- ×對於對車子的零件沒有概念的人無法了解如何調整或看不懂零件的解說。
- ×無法與人對戰，最好能與人對戰。





其角色細膩的動作刻畫的十分逼真，摔角迷絕對不可錯過的遊戲。要說缺點的話，就是打擊技的時機很難抓，還有有關繩子的技巧很難使出。如果還能加入平成維新軍的成員以及平田與山崎的話，那遊戲將會更加有趣。也得更能吸引摔角迷一試究竟。

重點介紹

CHECK POINT

摔角迷也能接受的細膩演出

此款遊戲的著眼處在於其選手動作的細膩描繪，選手在作出必殺技時動作之流暢，以及各種必殺技的忠實再現，選手在痛苦時自身也彷彿身歷其境與選手同心一體般，此外，選手身材的大小也是依據真實比例。

對戰招式更加多樣化

前作中的招式互剋系統在本作品中稍爲作了改良。在前作中，衝刺之後無法在出招，一定會反遭反擊，但這回衝刺之後可以作所有的攻擊。此外，還可以出假招來騙對手，因此事先預測對手的下一步動作就非常重要了。

各項評分指數



新日本プロレスリング　鬥魂烈傳2

鬥魂烈傳2

■多米	■2PLAY
■'96/12/20	■記憶單位1～15
■￥5800	■可同畫面對戰

製作小組專訪

總之，這款遊戲是把前作的一些缺點加以改進製作出來的。不但有前作的模式，這一次更增加了可以兩人合作對電腦的模式，若是能與好朋友一同並肩作戰，將電腦打的落花流水，不也是人生一大樂事嗎？此外，還加入了不少的隱藏角色，如豬木、坂口等總共8人，使出豬木的必殺夢之技，眞是大快人心。喜愛摔角遊戲的玩家千萬不能夠錯過喔。

超熱門的摔角遊戲續篇

前作「鬥魂烈傳」以POLYGON將日本職業摔角選手栩栩如生地再現於舞台之上的超眞實摔角遊戲。這次的作品不但增加了選手，其動作也更加細膩，可以說把日本職業摔角表現的淋漓盡緻。可以兩人合作對電腦等，戰鬥的幅度更加擴大。此外，前作中大受好評的機能，可以用記憶卡將比賽的經過記錄下來，之後再叫出來仔細品味的功能也依然健在。



▶在互相合作時也能來個窩裡反。

招式易使及互剋的系統依然健在

其招式系統共分爲三個部份，就像是剪刀、石頭、布一般有互剋的特性。在雙方同時出招時，剋的那方會勝。

打擊技





按×鈕使出。可勝過抱投技。

關節技



按△鈕使出。勝打擊技但敗於抱投技。

抱投技



按○鈕使出。勝關節技，但輸打擊技。

登場選手18名比前作更加充實

追加了豬木與年輕一輩的小島、西村等選手，使得選手群更爲擴大。此外還追加了大谷等三位選手使得比賽更加有看頭。



▲雖然不是重量級，但他的力量，卻是連重量級選手都要害怕三分。眞是年輕一輩的佼佼者。



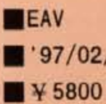
▲和瘋狂飛馬選手屬於同一等級的選手。最得意的招式是空中殺法，也就是屬於飛踢的招式。

●編輯部評論

最令人高興的是這款遊戲活用POLYGON，使得摔角手的動感十足。選手們的動作姿勢都十分細膩，流暢度滿點。其挨打時的痛苦表情魅力十足，眞是使摔角的氣氛達到最高點，這眞是一款難得一見的摔角遊戲，如果您是位不折不扣的摔角迷，一定要弄一片來玩玩。

●遊戲優缺評論點

- ○新日本職業摔角選手眞名登場。
- ○動作技巧細膩，忠實再現。
- ○多種遊戲模式。
- ○招式增加使比賽更加眞實。
- ○改良的招式互剋系統。
- ×衝刺後的攻擊與打擊技打中對手時，很難抓住時機繼續攻擊。
- ×在繩邊的動作有點慢半拍。
- ×在兩人合作等模式時，若不事先指定對手則無法攻擊。



NBA LIVE97

火熱NBA'97

■EAV
■'97/02/28
■¥5800
■1～8PLAY
■記憶單位5
■對應多人搖桿連接器





在遊戲的設定中，藉著動作捕捉技術的使用，選手的動作都非常地生動逼眞，整個遊戲畫面給人一種好像是電視實況轉播的感覺。由於我對NBA非常喜歡，知道的也很多，因此我很喜歡靠自己的力量來創作一支球隊，並在各種模式當中挑戰。

重點介紹

CHECK POINT

敵我雙方最多可8人同樂

這款遊戲最多可以8人同時進行，因此玩家可以充份享受到對戰的樂趣。在這個狀態下，得勝的關鍵就不是玩家所選擇的選手了，而是與其他玩家的合作以及每一位玩家在操作上的能力了，簡直就和實戰一樣。

與前作相比選手的動作完全不同

由於遊戲中使用了動作捕捉技術，因此與前作相比，選手的動作顯得更加生動逼眞。不過，在精彩射籃演出的重播畫面當中，由於選手會越來越大，故POLYGON的顆粒也會越大，有點美中不足之感。

各項評分指數



製作小組專訪

在EAV公司所開發的各種遊戲軟體當中，大概是這種以球隊、球團及球員實名登場的運動類型遊戲是最有名的了。而這款「火熱NBA97」可說是所有資料實名登場之籃球類型遊戲軟體的最新作品。

在本款遊戲當中，玩家可以發現每一位登場的球員在動作上均相當地生動逼眞，這是由於採用了動作捕捉技術之故。

精湛的3D技術使動作更眞實

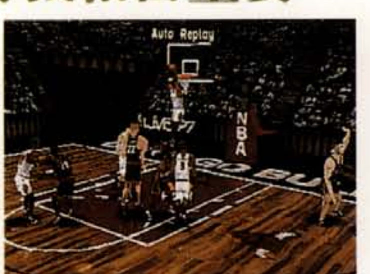
以POLYGONE和肌理描繪貼圖功能來表現籃球選手的外觀和動作而大受歡迎的NBA籃球大作之續篇作品終於登場了。這回在本作中還增加了可自己創作選手，並且與不屬於任何球團的選手簽約等，來組織自己喜歡的球隊之功能。由於登場的選手全部都以動作捕捉技術構成，因此在動作的表現上相當地眞實，甚至連細微的表現也不放過。另外在球員資料方面，則採用目前最新的資料。



◀有如電視轉播的比賽畫面。畫面中顯示出姓名的便是玩家角色。

要攻守兼備的話時機相當重要

在面對對手的方向時按下×鈕後，便可向我方選手傳球，這次最基本的動作，相當重要。若在接近籃框前使出來，有時甚至可讓同伴順勢灌籃。另外，在使用阻擋（△鈕）以及攔截抄球（□鈕）的時機也相當地重要，一定要配合對手的動作才行。爲了取得勝利，必須因應狀況做出正確動作。



▲玩家角色以外的選手，都是由CPU來作獨立操作，所以一定要注意所有選手的動態。

製作自己喜歡的選手與有名的選手對戰

玩家在遊戲中也可以自己創作選手的各項能力，並且在各個模式中參加比賽。關於在選手的創作方面，不只是其所屬的球隊及姓名，連其髮型和長相等外觀上的各種要素也都可設定，一共有32項之多。在這些要素中，其射球力等方面的能力特別重要。還有，玩家最多可創作40人並加以儲存。

▲由於設定相當地細緻，因此可以已引退的選手爲模型來創作。



▲已創作出之選手，玩家可以使其與喜歡的選手同隊進行遊戲。

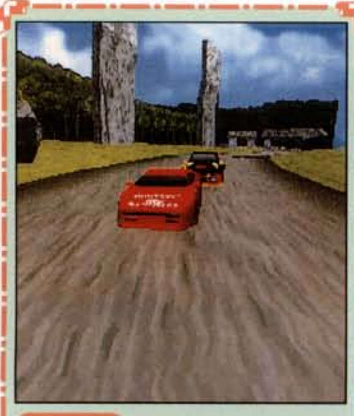
●編輯部評論

若要以這款遊戲的畫面來說，選手的比例似乎小了一點，無法給人一種迫力十足之感，而球員在籃網下方又過於密集，讓人很難分清隊友到底是哪些？

至於在選手動作方面，則眞實地讓人無話可說，藉由這些生動的演出，玩家將更可體驗出比賽時的氣氛。

●遊戲優缺評論點

○由於與前作相比，日文訊息更多，故熟悉日文的玩家操作更容易。
○藉由8種不同的視點角度切換，玩家在遊戲時將更順暢。
○在灌籃、傳球等一些高級動作的操作較簡易。
○在規則設定上相當細緻，與一般的遊戲不同。
×在開場畫面及中場時雖有視覺畫面演出，但選手的動作有點呆滯。
×在多人玩且都聚集在籃框下時，很難認清誰是誰。
×要使用的按鈕太多，很難去習慣。



Racin Groovy

衝鋒越野賽

■薩米工業	■1PLAY
■'97/01/10	■記憶單位 1
■¥5800	■對應通信對戰

製作小組專訪

總之，賽車遊戲的速度感即是一切！因此我們非常注意其速度感。而有關於遊戲內容方面，其技巧性之豐富、攻略的深度、及多變化的對戰模式等，實在是非常地充實。當然也有隱藏的車子。其性能超越群倫，若能得手則稱霸賽車界將不是美夢！此外因為具備有通信對戰的功能，如此一來，與朋友來個廝殺，不但樂趣十足，也不用擔心受傷，眞是一舉兩得。



以賽車遊戲來說，這款遊戲可說是十分正統的遊戲。但是對於其多彩多姿的BGM及模式，使得玩家能夠不厭其煩的玩的這點頗具好感。而令人感到美中不足的是，其跑道數與賽車數相較之下過少。若能增加多樣性的跑道，更能令玩家欲罷不能。

各種類型的賽車 8 台登場

為一款可駕駛 8 台性能各異、個性十足的賽車，馳騁於跑道上的賽車遊戲。以全部 8 台賽車，與電腦作一對一的單挑，逐漸展開競賽。模式有與電腦對戰模式、使用網線的二人對戰模式、與自己的比賽資料所造之車對戰的模式等，變化十足。此外在BGM方面則是錄有各式各樣的搖滾音樂。此款遊戲在可說是面面俱到。

▶有 8 台各式的車可用。當然在重量、加速及操控性等各方面的性能各不相同。

備有三個變化豐富的賽程

這款遊戲一共準備有三個跑道。在叢林中、現代化的都市中奔馳，此外還有歐洲的歷史性建築物，變化繁多。

賽車場



在歐式建築中奔馳，進入阿爾卑斯銀色世界。

高速公路



與背景的構成相結合，是最有速度感的賽道？

蠻荒地帶



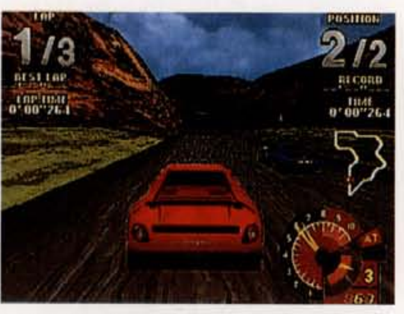
在南海的孤島、亞熱帶的叢林中競賽。

有通信對戰及各種模式

此款遊戲以通信對戰模式為首，還有以自己競賽時的資料所造之車為對手對戰的「追跡對戰模式」，使用記憶卡與朋友對戰的「記憶卡對戰模式」等一共 4 種，十分充實。



▲帶著自己的記憶卡與好友對戰的模式，可以用記憶卡中的資料決勝負。



▲除了 8 台車的競賽外，還有與電腦單挑的比賽。如此即使是一個人也可以享受競賽。

重 點 介 紹

CHECK POINT

遊戲中具有各式各樣的BGM

此款遊戲除了遊戲內容之外，其他也有相當充實的地方。在這裡所指的是其搖滾式多種類的BGM，使玩家在玩時有如身歷其境，到達人車一體的境界，而能充分地享受遊戲的樂趣。其實，在專心於比賽時或許根本聽不到BGM，總之這點可說是製造的非常用心。

稍為不同的模式使玩家不會感到厭煩

此款遊戲如前面所述有許多不同的模式。其中「追跡對戰模式」是以自己競賽時的資料為對手，就是說與自己競賽，所謂超越自己就是勝利，眞是令人熱血沸騰啊！

各項評分指數



●編輯部評論

其圖像十分精美，遊戲也十分流暢。整個遊戲中充滿著賽車的速度感，令人玩味。而在競賽時，隨著地面的高低起伏，卻不見車體有任何變化等，有著少許的不協調感。這些小毛病是這款遊戲中美中不足之處。但是在所有賽車遊戲之中，此款遊戲可以算是不錯的吧！

●遊戲優缺評論點

- ○車體、模式豐富不易膩。
- ○流暢度高、爽快感十足。
- ○賽道背景變化豐富。
- ○擁有各式各樣的BGM。
- ×不僅是通信對戰，如果有能夠在一個螢幕中對戰的模式就好了。
- ×方向盤敏感度太高，不易操作。
- ×賽道只有三個，稍嫌過少實在可惜。



NHLパワープレイ'96

NHL冰上曲棍球96

■Virgin ■1～6PLAY
■'97/1/10 ■記憶單位 1
■￥5800 ■對應多人連接器

其實了解足球規則的玩家，應該就可輕鬆進行冰上曲棍球。這種運動十分重視速度感，有時也會發生嚴重撞擊，還有，遊戲中將有實際的選手與球隊。

各項評分指數

畫面
音樂 創意
操作

製作小組專訪

最高能夠進行 6 人對戰，並能選擇 3 對 3 或 1 對 5 等的比賽方式。遊戲中除了有各種視點之外，還能看到精彩重播，有十足的臨場感哦！

動作激烈的冰上曲棍球

獲得NHL正式認可的冰上曲棍球遊戲，以實際人名登場的選手，都是以POLYGON表現，由於有平順自然的動作，玩家將可充份體驗冰上曲棍球的快感。

演出方面有英文解說的播音員，並能變換視點看到精彩重播，還有使用多人連接器時，最多能有 6 人同時參加。

在SEASON模式中，可以進行緊張激烈的聯盟賽，而WORLD TOURNEY模式，則會參加世界冰上曲棍球錦標賽。






重點介紹

CHECK POINT

忠實再現精細規則與比賽過程

動作激烈的冰上曲棍球將會在遊戲忠實再現，由於也能變更比賽規則，因此，可以展開動作粗暴的惡鬥。另外，作戰或選手的配置方式，能夠根據比賽中的狀況下達指示，玩家要適時調整發揮最強威力。

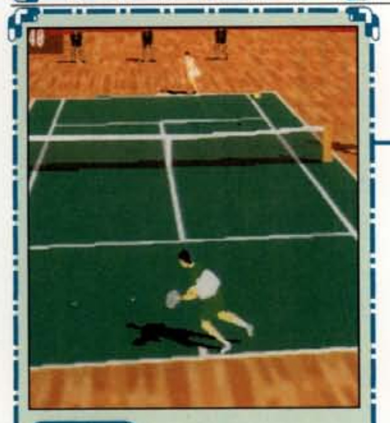
●編輯部評論

雖然很少看過冰上曲棍球的比賽，不過，實際操作時，可以發現角色有眞實自然的動作。遊戲中可以變換各種視點，並有精彩的重播畫面，但傳球或射門之後，很難掌握球的位置。

サンプラス エクストリームテニス

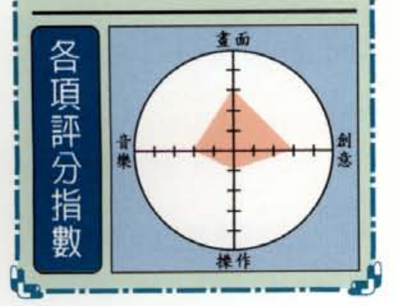
山普拉斯網球

■Virgin ■1～4PLAY
■'97/1/10 ■記憶單位 1
■￥5800 ■對應多人連接器





選手的動作，觀衆的歡呼聲等，都使打球過程極富臨場感。還有精彩擊球之後，也能看到重播畫面。不過，發球的方式成功之時，操作的難度相當高。



製作小組專訪

在錦標賽模式獲勝時，使用的選手就會增加，最後網球名將山普拉斯也會登場。還有，在寂靜中聽到打球的聲音，更能提升遊戲的臨場感。

成爲個性十足的網球王

溫布頓冠軍得主山普拉斯公認的網球遊戲，由於依照實際選手的動作進行設計，因此，有十分眞實的表現。在模式方面，共有參加世界大賽，並打敗山普拉斯的「錦標賽」，最多可以 4 人同時參加的「單競賽場」，以及不斷獲勝的「淘汰賽」。另外在「錦標賽」模式中，將會隨著遊戲進行增加使用選手或球場。而且，新加入的選手、球場，也能在其它的兩國模式使用。至於比賽時的視點，共有球場後方觀看等 8 種類型。



在錦標賽中獲勝

增加使用的選手

重點介紹

CHECK POINT

複雜的操作方式，很難確實掌握

本作品的操作方式，與一般的網球遊戲不同，在最初時必須要按發球鈕配合目標，不過，操作時的難度相當高。如果是強力發球，目標的移動就會加快，這時必須要習慣按鈕時機。而順利發球之後，也要看對手的反應立刻移位。

●編輯部評論

通常溫布頓網球賽只能在電視中看到，而山普拉斯也是溫布頓的常勝將軍。現在喜歡打網球的玩家，只要利用本作品就可輕鬆體驗網球的樂趣，並用實際操作山普拉斯出賽。

遊戲種類





雖然路線或角色的動作比較單純，但在對戰時還是有激烈的氣氛。另外，遊戲中能夠8人同時對戰，如果與朋友一起競賽，想必能大幅提升遊戲氣氛。





STREET RACER EXTRA

衝鋒狂飆

■UBI SOFT	■1～8PLAY
■'97/1/10	■記憶單位1
■¥5800	■對應多人連接器

製作小組專訪

賽車加上戰鬥要素，將有完全不同的遊戲氣氛，由於最多能有8人同時參加，玩家可呼朋喚友一起同樂，當然，攻擊手段過於激烈時，可能會傷害感情。

緊張刺激的戰鬥賽車

這是一款駕駛小型賽車，並可進行各種攻擊的賽車遊戲。此作共會出現8部性能完全不同的車輛，並能使用跳躍或後退等動作，還有，乘坐的車手包括了橫綱、原始人等，都有各自的特色。

在賽車模式中，必須要跑完規定的圈數爭取勝利，而且路線中將會出現妨礙或救助等各種道具。還有各角色能向左右使用拳擊，或朝前方、兩側進行武器攻擊。至於亂鬥模式，則會在有牆壁包圍的圓形鬥技場，展開激烈的競賽。





重 點 介 紹

CHECK POINT

共有24種內容完全不同的路線

此作共有24種內容完全不同的路線，除了路線的距離之外，也會出現積水或是8字形交叉的獨特路線。由於有各種路面狀況，玩家必須配合路線改變駕駛方式。當然，有這麼多的選擇性，相信能使比賽過程更富趣味性。

●編輯部評論

原本十分期待這款遊戲，但實際進行之後，發現演出方式似乎缺少變化。玩家必須要隨時按住油門，而使用的按鈕又太多…。不過，對於能夠8人同時參加的方式，則給予不錯的評價。







利用賽車破壞敵人的直升機或戰車，可以體驗十足的快感。如果玩家已經厭倦一般的賽車，「超級追蹤HQ」保証會讓大家〝耳目一新〞。



レイト・レーサー

超級追蹤HQ

■泰德	■1PLAY
■'97/1/10	■記憶單位1
■¥5800	■對應方向盤控制器

製作小組專訪

本款遊戲將可體驗時速3百公里的疾駛快感，如果想要聽到配音人員的演出，能夠再購入「RAYRAY CD－ROM」，其中有各種尚未公開的音效。

未來都市的激烈賽車遊戲

在這款飛車追逐的賽車遊戲中，玩家將會成爲追蹤小組的成員，並要對抗武裝暴走集團「黑暗凱撒」。在限定時間內，必須要駕車通過複雜的地形或是超越敵車，然後只要擊破目標就可順利過關。還有，阻礙前進的敵車，也能利用撞擊方式破壞。

追蹤小組的4位成員，會操作不同性能的賽車，玩家可依照個人喜好自由選擇，另外，各舞台的目標，包括了戰車、戰鬥直升機等，而且，會使用飛彈或光束攻擊而來。



重 點 介 紹

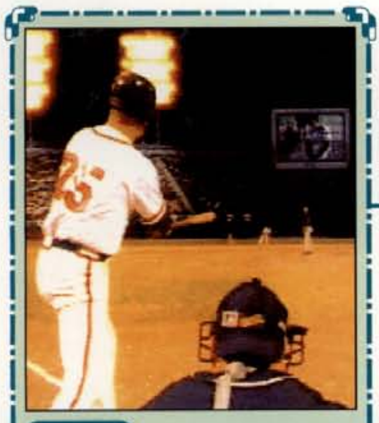
CHECK POINT

充滿臨場感的精彩演出

追蹤小組的角色，都有配音人員參與演出，而且在遊戲中還可聽到主角與競爭對手的交談。另外，隨著時間的變化，景色也會改變，這樣的表現方式不僅十分眞實，玩家也能經由畫面與音效提升遊戲樂趣。

●編輯部評論

本作與7～8年前大型電玩版十分流行的「追蹤HQ」，有相同的遊戲感覺。不過，PS版的新作內容將更富變化，除了要破壞鐵桶等障礙物之外，也要飛越橋樑…，就好像是動作電影一般。





拜野茂選手之賜（？）日本也可以以衆所皆知的美國大聯盟爲題材出一款遊戲。以英文實況語音及實際拍攝的影像所作的演出，我想玩家應該是可以接受的。除此之外還加入有可以自己創造選手的新要素，非常有趣。有如實際參與大聯盟的作戰一般。

重點介紹

CHECK POINT

大聯盟迷也能接受真實選手栩栩再現

登場選手的打擊姿勢及防守動作皆栩栩如生。連野茂選手的特殊投法等都有收錄在其中，鐵定讓棒球迷受不了。此外還可以自己創造一隻隊伍，以這隻隊伍向大聯盟挑戰，這個原創模式也相當有趣。

英文版的玩家或許會感到很痛苦

在玩棒球遊戲時，選擇自己所喜愛的球隊來進行遊戲是件非常有趣的事。這款遊戲以大聯盟爲題材，可以使用大聯盟中的所有的球隊，對棒球迷而言一定是爽不堪言吧！但反過來說，對大聯盟沒興趣的人就不會喜歡吧！

各項評分指數



トリプルプレイ　ベースボール

超強大聯盟

■EAV ■'97/01/17 ■￥5800

■1～2 PLAY ■記憶單位 5 ■可通信對戰

遊戲種類

製作小組專訪

不只是比賽的選手，連球場都是原名出現、以最新的資料所製作的棒球遊戲。其中大受歡迎的棒球卡圖像資料豐富，也是收集者千萬不可錯過的。當然，前一陣子在美國大顯神威的野茂選手，在這款遊戲中也會出現喔。喜好美國棒球的玩家在玩此款遊戲時一定會倍感親切，使用自己所崇拜的選手來進行遊戲眞可謂是一種享受，千萬別錯過了這款遊戲喔。

在3D的球場中比賽棒球

以美國大聯盟爲題材的棒球遊戲。從登場的選手到球場都是以眞名來表示，每個球場在３Ｄ電腦繪圖技術下就彷彿是實物的球場展現在眼前一般。視點則可以從打擊者的後方或上方等來觀看，作各種視點的切換。此外，比較中有全程實況的英語報導，使得遊戲更具眞實感。開頭的展示畫面，也是以實際拍攝的影像來演出。

▶由３Ｄ電腦動畫所繪製的球場，爆發出大聯盟的火花。

眞實的選手給人眞的感覺

美國大聯盟中的所有選手皆以眞名出現在遊戲之中。選手的資料則是參考其´95年時比賽的實際戰績，而反映出其在遊戲中的能力。此外還收錄有各選手的精美照片，除此之外還可以觀看各個選手的資料。

▲可使用兩大聯盟的隊伍，當然是眞名的選手。

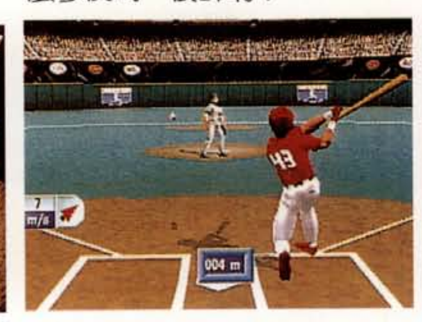


▲美國聯盟及國家聯盟的所有球隊都以眞名出現。

全壘打比賽等各種模式

而遊戲的模式有，只打一場的「公開模式」以及集合兩聯盟明星的「明星戰」等。除此之外還有「全壘打比賽」等。玩家可以以一款軟體玩到這麼多模式，很帥唷！

▲連膚色都可顯示設定。



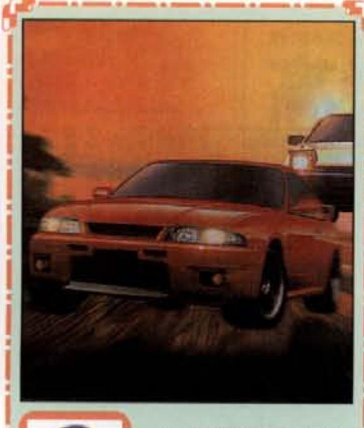
▲比全壘打數的全壘打大賽。

●編輯部評論

不僅是選手連球場都以眞實的圖像登場，眞叫棒球迷受不了。遊戲的模式變化多，非常耐玩。此外，雖然文字皆以英文來表示，但有解說玩家也不必擔心。要說到缺點的話，就是遊戲中選手的動作稍爲有些不自然，還有就是讀取的次數過多有點受不了。

●遊戲優缺評論點

○所有選手皆是以眞名出現。
○眞實的球場。
○選手動作眞實再現。
○實際拍攝的影像。
○容易打到球。
○具有原創選手模式。
○可創造自己的隊伍。
×主選單等皆是以英文顯示對英文不好的玩家是項挑戰。
×對大聯盟沒興趣的玩家不會感到好玩。
×太容易打出全壘打。
×不容易接高飛球。





山坡路線做的相當眞實，雖然整體而言不能說做到百分之百，但氣氛已經呈現出來了。加油站商店街、紀念碑以及平交道等等，都讓人能自由駕駛，充分享受其展現出來的特殊風格。雖然ＳＳ也有相同系列的遊戲，但內容可是完全不同，喜歡駕駛的人千萬不要錯過。

重點介紹

CHECK POINT

全部共有21台車子

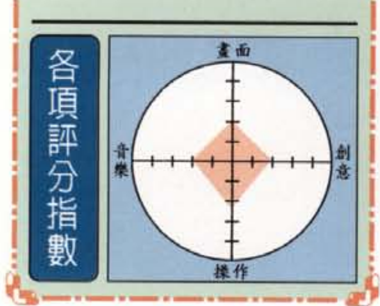
21台車子的抓地力以及速度等種種的性能都各不相同。玩家可以根據自己的喜好、技術以及路線來選擇適合的車子。而且不但車子多，每台都還可以調整其性能，這樣一來，所有的玩家都可以安心了吧！

以練習路線磨練技術

在練習路線「SIMCANER」中，玩家可以將最大50個單位的區域加以配置，製作出自己喜歡的練習路線。這款遊戲由於路線十分複雜，轉彎的技巧就顯得相當重要，若能充分利用此路線練習，很快的就能進入狀況了。



各項評分指數



峠MAX 最速ドリフトマスター

高速之王

■亞特拉斯 ■1～2PLAY
■'97/1/24 ■記憶單位1～6
■￥5800 ■對應賽車旋轉搖桿

製作小組專訪

在「高速之王」裡登場的車種可說都有自己的特色，但是在初期設定上，還是多少有一點偏頗。建議最好在挑戰山路之前，一定要將自己選擇的車加以調整一番，以讓自己跑起來方便爲目標。另外，在高速轉彎的時候，時機最好的地方是在彎角的稍前之處，千萬別忘了。還有在遊戲中極爲細小，毫不起眼的地方，我們也用心製作，所以玩家們也請多多留意。

稱霸眞實的山嶺路線！

這是一款模擬眞實山坡路線的賽車遊戲。玩家要在眞實重現的山坡路上奔馳、以山坡高速王爲目標。路線一共有５條，而且準備了21台車子供玩家使用。在模式上有將畫面分割爲上下二半的「2P賽程」以及「時競模式」、還有和對手一決勝負的「故事模式」等十分充實的內容。另外還配置了專用的練習路程，可讓玩家磨練技術的「SIMCANER」模式。

▶山坡路線不但彎曲而且高低起伏，既驚險又刺激。

眞實在的山坡路線共有５條

山坡路線有箱根、六甲、北海道、登山這４條。各個都保有眞實路線的特徵，可說是充分將眞實路線的臨場感表現出來。其他還收錄了東京灣沿岸的路線，這可是原創的喔！

灣岸賽程



▲這是唯一的原創模式，還可選擇有沒有競時要素。

北海道賽程



▲北海道式賽程，遠處還有牛隻在吃草。

在故事模式中打倒對手

在「故事模式」中，玩家將會和一位接一位的賽車手展開熱鬥。故事共分成十五章，以選擇會話來反覆進行賽事，最後的目標是成爲山坡競速王。



▲以人物間的對話來連接故事和賽程。



▲一對一實力之爭，比起單人模式難上許多。

●編輯部評論

總而言之，這是一款相當重視轉彎技巧的賽車遊戲。只要輕輕動個駕駛盤，整台車子就會立刻轉彎。因爲至今爲止還沒玩過像這樣的賽車遊戲，所以剛開始玩的時候，感覺十分的困擾。雖然到熟練爲止要花上許多時間，但後來車子能隨心所欲的駕駛感，其快樂難以言喻。

●遊戲優缺評論點

○將箱根、六甲等地的山坡路線眞實的表現出來。
○可用的車子多達21台，而且可再加以整備。
○故事性高的「故事模式」戰況激烈。
○有練習用的「SIMCANER」個人模式。
○徹底的將天候表現出來。
×全作質感過於樸實。
×每條路線都太長了。
×讀取時間太久。
×即使撞到其他車子，速度也幾乎沒減低。

リターン・トウ・ゾーク

重返大魔域

■萬岱	■1PLAY
■'96/9/27	■記憶單位 3
■￥6800	■對應滑鼠

本作品的缺點，就是解謎的難度太高，而且，遊戲結束的原因也很難理解。當然，如能順利解開秘密，相信會很有成就感，但無法達成時……。

各項評分指數（畫面・創意・操作・音樂）

製作小組專訪

由美國所製作的冒險遊戲，在畫面或表現方式上，都與日本的軟體完全不同，所以，玩慣〝日規〞遊戲的玩家，一定要嚐試「重返大魔域」。

畫面精緻的高難度冒險遊戲

16年前利用文字顯示的個人電腦版「大魔域」冒險遊戲，曾經掀起一股流行風潮，而系列續集作品終於在PS版登場。由於新作採用了電腦動畫與實攝畫面，因此，可以看到好萊塢演員精彩的演出。玩家將會迷失在被稱爲是大魔域的奇幻世界，並要運用智慧解開各種秘密。



◀交談時，根據場景以臉部表情對話。





遊戲的特色之一，是與人們交談時，必須要利用「臉部」的圖像，而且表情將會了解對應的態度，這時也要愼選自己的表情進行交談。

重點介紹

CHECK POINT

吸引玩家的美麗電腦動畫與影像

遊戲主要是採用電腦動畫所製作的靜止畫面，而在會話場景中，則會穿插演員的實攝影像。由於畫面精細自然，因此，表現出「大魔域」的奇幻氣氛。不過，改用日文的字幕之後，似乎無法表達遊戲原有的意境。

●編輯部評論

如果沒有攻略本的話，根據無法解開其中的秘密。另外，玩慣日製遊戲的玩家，可能也對進行方式有些〝怨言〞。基本上作品中必須要有精細的操作，但自由度或操作性有不錯的表現。

あれ！も　これ？も　桃太郎～日本たられぱなしツアー①

桃太郎

■薩克姆系統	■1PLAY
■'97/1/10	■記憶單位 1
■￥5800	■對應滑鼠



如果想要形容本款遊戲，〝大爆笑〞可能是最好的代名詞。雖然有些笑話十分〝低俗〞，但整體的感覺相當好，玩家應該會喜歡這樣的設計。



各項評分指數（畫面・創意・操作・音樂）

製作小組專訪

這是一款以日本童話〝桃太郎〞爲題材的冒險遊戲，由於內容十分簡單，並可看到許多有趣的畫面。所以，最適合想要〝輕鬆〞一下的玩家。

桃太郎的爆笑冒險遊戲

只要是日本人，就一定知道「桃太郎」的童話故事，本款遊戲共會出現「如果沒有擊退妖怪」、「如果桃太郎帶著部下海驢」等有趣的劇情。因此，有十分奇特的演出內容，還有，故事都是採用動畫方式，而動畫場景之間，根據選擇的角色或道具，都會有不同的發展。

在選擇的故事內容上，大致可以分爲故事的輔助劇情以及〝短劇〞等兩種，〝短劇〞可以隨時變更，但輔助劇情則要繼續進行遊戲。





重點介紹

CHECK POINT

由外製作小組所完成的動畫

本款遊戲採取完全動畫的表現手法，而玩家看到畫面時，應該會有「似曾相識」的感覺。其實本作品的製作小組，就是電視動畫「日本童話漫畫」的開發成員。由於有極高的映像品質，絕對有欣賞的價值哦！

●編輯部評論

最初時可能會覺得故事內容沒有什麼意思，但隨著遊戲的進行，會逐漸受到噱頭的吸引，甚至到了〝廢寢忘食〞的地步。遊戲畫面有相當好的品質，而氣氛營造也十分成功。

遊戲種類



ストーンウォーカーズ

秘石盜掘團

■SUNSOFT
■'96/10/18
■￥5800
■1PLAY
■記憶單位 1



製作小組專訪

玩家快速的選擇以及正確的判斷力，會讓故事產生許多的變化。但即使都選對了正確的指令，或許離真正完美的結局還很遠也說不定。因爲有許多的結局，希望玩家們能多多努力，以看到所有的結局爲目標，如果能達成的話就會非常有成就感唷！



在畫面上可說做得十分的漂亮。一般而言，冒險遊戲不是以偵探爲主題，就是以恐怖情節爲素材。而此款遊戲卻做的如同將卡通錄影帶遊戲化一般，增加了不少娛樂性。令人意外的是除了主角之外，還會出現許多十分可愛的女孩子，但可別期待會出現養眼的鏡頭。

重點介紹



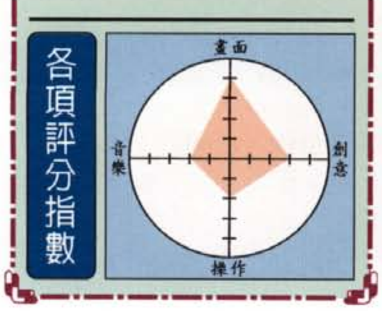
CHECK POINT

將真實古代假面當作素材的原創故事

這款遊戲的素材就是古代瑪雅文明。瑪雅族的神話「8人的祖先」將會在遊戲中登場，而主角們的目標「希斯伊的假面」，也是實際在瑪雅遺跡所挖掘出來的古物，對瑪雅文明有興趣的人不可錯過！

腳本不夠成熟及遊戲性不足令人不滿

令人不會覺得厭煩的冒險遊戲，其魅力首先應該是故事本身的吸引力。而此款遊戲在對話的展開上有所欠缺，而整體的設定也只能以複雜來形容，沒什麼令人感到驚奇的地方。



古代瑪雅文明的傳說及冒險

這款遊戲是圍繞在古代遺跡裡的獸人傳說，以及賭命爭奪財寶的故事情節上，有點類似像「印第安那・瓊斯」的冒險遊戲。玩家要在故事中選擇指令，以決定主角的行動。系統上雖然不夠特別，但根據指令的輸入次數而強制進行會話是這款遊戲的一大特色，如此可避免遊戲過於冗長。另外，美麗的視覺動畫也是這款遊戲的賣點。



▲遊戲充滿了緊湊的劇情及精彩的動畫，並且要多用大腦喔！



遊戲仍有其自由度



▲相當方便的筆記指令，讓玩家輕易地了解角色關係。

玩家要選擇「TAKE」「THINK」之類的指令來決定行動，並且聽取其他角色的意見，一邊要確實掌握狀況來前進，故事也會隨著選擇的不同而產生差異。另外，補助指令「SYSTEM」裡有一筆記欄，可以將出現人名及專有名詞加以解說。

指令有輸入次數的限制

根據不同的場面會限制可選擇的次數，有時也會隨著輸入的次數強制的進入下一個場面。所以遊戲會隨著是否有在限定的回數內選擇分歧條件的指令，來進行不同的故事。例如在危險的情況時若選擇一些無關緊要的指令，就會浪費所限制的次數而進行預想之外的故事情節。





▲選擇主角接下來指令之不同，將使故事發展產生變化。

●編輯部評論

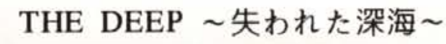
主角在遺跡中的冒險，充分發揮了田中秀行那雅緻的演技。雖然對於彷彿菊地秀行的追寶獵人般之設定覺得不錯，但對於遊戲中的冒險部分有點不滿。若指令沒有選到正確的，就無法解謎並結束遊戲。而配音以及動畫都相當稀少，千萬別在這方抱有太大的期望。

●遊戲優缺評論點

○畫面很漂亮。
○筆記指令的解說讀起來很親切。
○出現許多可愛的女孩子。
○插曲也包含在遊戲裡頭。
○穿著古代服飾的少女、私人部隊、機械人、獸人等，令人感到興趣的題材十分豐富。
×故事的腳本老舊容易厭煩
×靜止畫面多得令人受不了
×登場人物過多難以了解。
×決定性的選擇少令人感到不過癮。





THE DEEP ～失われた深海～

深海探險

■VIRGIN INC	■1PLAY
■'96/10/18	■記憶單位 1～3
■￥5800	

製作小組專訪

故事性很強並且充滿緊迫感的數個事件場面，似乎將遊戲溶入了電影中。而充分將深海中那種令人窒息的壓迫感表現出來的音效、以及整體的操作性，再加上會在遊戲中出現的60種以上的生物，也是將實際在北極海沿岸生存的生物加以模擬而成的。所以這款遊戲可說是將深海探險模擬的淋漓盡緻，能讓玩這款遊戲的人，都有「眞實的感覺。」

猛一看，大家也許會想到亞德迪克的「海底世界」。但內容可說是完全的不相同喔！壯大的故事情節以及變化豐富的事件是這款遊戲的特色。而其中最大的不同點，是在於此款遊戲有明確的目的，不會令人有無所適從的感覺，可以說是款十分有趣的佳作。

重　點　介　紹

CHECK POINT

在深海中也有驚奇的事件

雖然其他也有一些遊戲是以深海爲主題，但因爲這是款冒險遊戲，所以故事裡的事件數非常多，並且內容也比較緊湊。例如前往目的地時，中途遭遇到大量的魚群、以及體驗在深海中突如其來的海底地震等豐富的事件。

操縱上仍有一點小缺陷

探查艇雖然有多樣的機能，操作的範圍很廣。但是，對玩家而言仍有不方便的地方。像移動速度，雖然是在海中也實是太慢了，而視點只有從座艙一個角度，無法看到左右兩側，指令配置在難以選擇的地方，缺點很多。

各項評分指數



挑戰深海之謎的3D冒險遊戲

這是一款操作高性能深海探查艇「DRV」，在深海中體驗種種事件的新感覺冒險遊戲。遊戲中會得到領航員的指示，玩家的目的便是聽從指示並將任務一個一個的解決。指示的內容從單純的前往目的地到複雜的活用探查艇進行搶救人命等等，可說十分的豐富。另外，事件中的對話場面皆採用全程語音，有許多的配音人員參加配音工作喔！

▶深海中的幽暗及緊張感令人神緊繃。

在細密的故事中遊戲

故事是從回收墜落輸送機的貨物開始，看似沒什麼，但接下來將會遭遇到許多的人物，體驗種種的事件，將一個接一個的事件解決後，隱藏在最後的謎也將緊迫而來…。



▲發現求助潛水艇，遊戲事件大多有插入動畫。



▲受到監視潛水艇之警告，嚴格管制之原因爲何？

深海探查艇有多樣的動作

探查艇除了有雷達、探照燈這些基本配備外，當然還具備有可在水中自由抓取、運送的機械手，將深海潛艇模擬的十分眞實。

▼回收工作可利用遠距離搖控來進行。



◀可操縱機械手臂回收實驗箱。

海底大世界

●編輯部評論

一看之下感覺很像是一款環境作品，但實際上卻是一款充分的將故事溶入遊戲中的冒險遊戲。操作性等等，不夠成熟的地方還很多。雖然如此，實際上的深海探查艇，速度不但極慢，而且也不可能能在海底自由的迴轉活動，所以關於這一點，要眞實或是流暢就因人而異了。

●遊戲優缺評論點

- ○事件充滿深海的獨特風味，十分新鮮且相當豐富。
- ○POLYGON表現出來的電影畫面充滿臨場感。
- ○質感很好，充分表現出深海的氣氛。
- ○所有的對話都配音。
- ○BGM很有神秘感。
- ○隨時都可以記錄。
- ×整體操作性不夠好。
- ×只有在對話時才有提示，難易度有點高。
- ×深海地圖過於廣大，即使有雷達也容易迷路。
- ×由於是在深海，出現的魚很少。



金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～

金田一少年事件簿

■講談社 ■1PLAY
■'96/11/22 ■記憶單位 1
■¥5800

製作小組專訪

移動、對話、以及推理等，玩家可以在這個遊戲中，享受到金田一的種種魅力，當然，如果你想成爲像金田一這樣優秀的偵探，也能在這個遊戲中達成這個夢想，或許有些人並不熟悉金田一，不過這樣並不會影響玩本遊戲的趣味，而對於熟悉並且喜愛金田一的人，絕對會對本款遊戲相當有興趣。不過，可別太過於興奮哦！如果不冷靜推理是抓不到犯人的哦！



老實說，我對金田一的原作其實也不太熟悉，不過，對於一般的推理小說我一直是很有興趣的，因此也很想嘗試這款遊戲，不過喜歡推理小說是一回事，要自己去推理找出犯人卻又是另一回事，如果推理錯誤的話，那一下子就GAMEOVER，所以玩起來要仔細一點…。

重點介紹

CHECK POINT

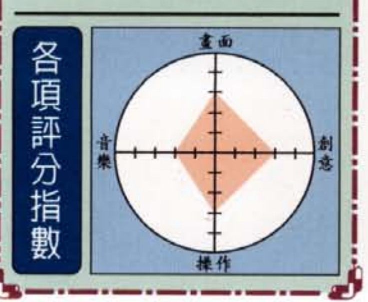
卡通畫面具有相當精美的畫質

遊戲中，最主要的是以文字對話來進行，不過在一些必要的地方還是會插入一些卡通畫面，以金田一的系列來說，這雖然是首開先例，不過製作的品質卻相當好，很有原作的風味，而金田一的配音工作也是由岩永哲哉來擔任的。當然，其他的配音也是下過一番苦心的。

如果加上橫移動和後退的功能會更好

雖然在館內的一切都是以多邊形構成，但是操縱感卻令人覺得有點不好，我想如果能加上橫移動和後退的話，應該會更好，另外對於自己的位置也是不太好掌握的。

各項評分指數



劇情完全忠於原味 發揮推理能力

以漫畫大受歡迎，並且也拍成電影連續劇的偵探故事〝金田一少年之事件簿〞如今已在PS登場了。當然，故事的主軸仍然以原作爲主，不過即使是對金田一不熟的人，應該也可以玩得很投入才對。

舞台是以原作的第五集〝秘寶島殺人事件〞中的〝悲報島〞爲主，金田一、美雪，以及劍持等原班人馬都會在遊戲中登場，他們就是因爲去了悲報島的〝葉月邸〞，而開始捲入事件中…。



▶再次來到了〝悲報島〞…。這次會再有什麼事情發生嗎？

在館內的移動完全以多邊形表現

在進行對話的時候，在角色的下方會出現對話的內容，並且在葉月邸中，也能夠自由地來回走動，畫面些是以多邊形構成的。還有，如果在畫面左下角出現放大鏡的話，就會變成探索模式。如此一來，便可以移動游標作各種的調查。



▲放大鏡如果出現的話，就要注意四週，應該有什麼東西才對。



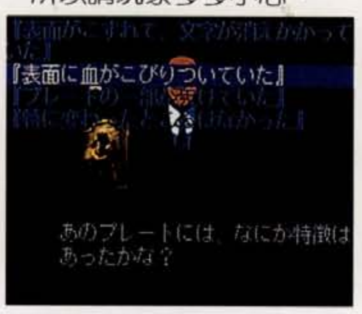
▲館內是以多邊形來表的，並且可以一邊走一邊上下地看。

犯人必須靠玩家自己找出來

在遊戲中，玩家所扮演的角色會提出許多問題，而依據對方的回答來加以推理，因此遊戲的結果全掌握在玩家手中。而且在檢查現場之後，便會變成推理的畫面，如不在這裡猜中犯人的話，遊戲就會結束，所以請玩家多多小心。



▲會話是以文字形式表現，要仔細聽，不要漏掉任何情報。



▲偵查時的質問情形，動動腦筋把陰謀拆穿吧！

●編輯部評論

精心策畫的劇本、和製作品質極高的畫面等等，以冒險遊戲來說，是一款評價很好的作品，雖然遊戲中3D畫面的移動令人感到不夠流暢，不過還是不會影響其遊戲的樂趣，所以不論是對不知道金田一的人，或是討厭推理小說的人，這都是一款非常適合去嘗試看看的遊戲。

●遊戲優缺評論點

○即使不知道原作，也能夠像讀推理小說似地來玩這款遊戲。
○卡通畫面製作得相當地精美。
○在館中行走的時候，可以一邊看上看下，一邊行走，非常有趣。
○接關不論幾次都沒關係。
×在通常的時候是沒有配樂的。
×在館中行走時，因不能後退和橫向移動，所以移動起來很不方便，令人覺得有點無力感。
×行走速度太慢，如果有跑步的話那就好了。

東方珍遊記　はーふりんぐ・はーつ!!

東方珍遊記

■naxat　■1PLAY
■'96/11/22　■記憶單位 1
■¥6800





這一款遊戲的最大（？）魅力，就是擔任悟空配音的國府田麻理子的熱情演出。配悟空的音時稱自己爲「在下」，眞是有趣。我個人也是第一次看到麻理姐擔任這樣的角色，可以感受到她另一種不同魅力，配音迷們更是不能錯過。可說是一款值得一玩的冒險遊戲。

重點介紹

CHECK POINT

以文章和角色說台詞聲音使遊戲順利進展

每個角色都具有獨特的個性，故事也非常明朗生動。雖然單是閱讀文章，讓人覺得單調一點，但是將角色的台詞聲音化，還有地圖畫面上的移動、RPG或戰鬥等設計使得玩家不至於會厭煩。有點可惜的是選項太少…。

將角色台詞聲音化雖好，但角色表情太少

在台詞的部份，會顯示出角色臉的圖片，而且還會發出聲音。雖然在閱讀文章的部份稍顯乏味了一點，但是由於故事明朗精彩，正可以掩蓋過這個弱點。不過還有一點稍嫌可惜的是，角色圖片雖佔滿整個畫面但變化少。

各項評分指數



製作小組專訪

感覺上與其說這是一款遊戲，不如說它是一部OVA還來得比較恰當吧？在這一款遊戲當中，看（或讀）的部份相當地多哩！在這個部份製作小組可是用心良苦仔細地製作，非常留意故事的連續，使得故事進行的步調非常良好，不至於讓玩家產生厭倦感。如果是配音員們的「音迷」者，絕對不可錯過這款在台詞部份都有配音的「東方珍遊記」哦！

擁有不同世界觀的西遊記

電子通信警署新上海第7分署

豬八戒　唐三藏　孫悟空　沙悟淨

▲在追擊某個盜賊事件的犯人當中發展成一件更大的事件。

由於「彌勒佛」和「阿修羅」這兩台電腦的協調運作，由天上、地上以及地獄3個世界構成了一個異世界彌勒佛。可是，由於「彌勒佛」突然拒絕任何人的進入，使得世界面臨了崩壞的危機。在事件當中，爲了維護地上界最大的都市一新上海的治安，由天上界派遣三藏到維持新上海治安的電子通信警署赴任……就以這樣的遊戲設定展開了故事的發展。遊戲是以閱讀顯示於畫面上的文章開始往前進行。而角色的台詞都有配音員來配音而將其全面聲音化。

以悟空說故事進行遊戲

遊戲是以玩家一邊閱讀故事的文章，一邊往後發展的方式進行。角色的台詞全面聲音化，角色的臉之圖片會完全顯示於畫面當中。此外，在地圖畫面上的移動或指令選擇式的戰鬥、迷你遊戲等，在整篇故事當中相互交錯融合，使得遊戲能順暢地展開。雖然故事的結局只有一個，但是有時候也會因出現選項時自己不同的選擇，或戰鬥時勝敗的結果不同等，使得某些評分的故事進行或角色台詞等產生變化。

將角色的台詞聲音化

▲角色的圖片會發出聲音。

主要以文章來描述



▲以悟空的視點來說故事。

在地圖上的移動或敵方角色進行的戰鬥



▲進入戰鬥場景時會將整個畫面轉換成動畫的型式。

●編輯部評論

並不單單只有閱讀文章往後前進而已，還有RPG式的戰鬥和在地圖畫面上的移動等等。不過，從演出的步調說來還算普普通通而已。以動畫型式表現的東西也很少……。配音員的混合配音效果相當良好，所以你也可以衝著聽他們的配音而買這款遊戲。故事方面也很精彩。

●遊戲優缺評論點

- ○明朗，而且融合度相當良好的一款冒險遊戲。
- ○角色分配豪華絕妙。也不光用大受歡迎的配音員。
- ○不光是閱讀文章而已，在地圖畫面或指令戰鬥的方面也下了不少工夫。
- ○畫面很漂亮。戰鬥時或角色說話時以動畫方式表現
- ×選擇項目太少。
- ×希望有多種不同的結局。
- ×戰鬥時的指令太少，無法享受玩弄策略的樂趣。
- ×開頭、結局時的歌雖不錯，但遊戲中的BGM太少
- ×途中的避尖刺迷你遊戲畫面不夠清楚，很難過關。

探偵　神宮寺三郎　～未完のルポ～

妙探神宮寺

■DATA EAST　■1PLAY
■'96/11/22　■記憶單位 1
■￥5800

製作小組專訪

總之，有關於劇情內容方面相當地深奧又深入，而且也非常地充實。一玩就會覺得慢慢地被拉進來這個遊戲的故事之中，還有使玩家們產生有如身歷其境般的錯覺的那些充滿魅力的登場人物們，使得玩家一玩起來可以徹夜不眠地溶入這款遊戲的樂趣之中。運用「ZAPPING」系統，更可以切換陰沈偵探、美女助手，以及警探來進行遊戲使事件產生不同結果。



對於喜歡推理小說之類的事物的我來說，首先會注意到遊戲開頭的標題畫面。劇情的步調正常，可以很順利地前進，又有 ZAPPING 系統，眞是棒透了。如果用洋子來進行遊戲的話……會令你心跳不已哩！理由暫且爲秘密，待玩家自己親身去體驗看看吧！

穩重的神宮寺終於在PS登場了

曾經在其他機種上大獲好評的推理冒險遊戲—偵探神宮寺三郎，這次自信滿滿地在PS上登場了。以陰沈的神宮寺爲首，美女助手洋子、頑固刑警熊野等等，大家所非常熟悉的這些熟面孔再次向困難的事件挑戰了。除了以前幾代的世界觀爲背景，以爵士樂爲主體的ＢＧＭ更加地豐富之外，這次再加上了 ZAPPING系統或動畫的演出等等，使得這一代作品更增添了不少光彩。在劇情方面也設計得相當精彩，可說是一部不令此系列遊戲玩家失望而能感到滿足的好作品。



◀背景以寫實的方式來設計，使得故事進行更增添一種臨場感。

系列中首先採用ZAPPING系統

可說是這一次作品的最大特徵，就是採用了在每次決定故事的發展之決定點上，可以變換所操作的角色之 ZAPPING 系統。即使是同一個事件，也可以因角色的變換而產生不同的結果。這樣一來，每一次玩這一款遊戲時，都會有不同的新發現，更增加遊戲的樂趣。

洋子之情況

▲如果是洋子的視點的話，總覺得有點不可思議。「啊，對了對了，咖啡已經用完了哩！」

神宮寺之場合

▲如果是前幾部作品的玩家們，應該已經看慣了這個畫面。洋子會向我方開口說話……。

豐富的迷你遊戲，遊戲氣氛熱烈

有許多小小的附贈遊戲也是這次作品的特徵之一。除了可以玩黑傑克（21點）或射靶遊戲等不至於會破壞主要故事情節的迷你遊戲之外，還可以進行與本篇故事完全不相關的獨立形式迷你冒險遊戲—「謎之事件簿」。一定要看看漫畫形式的神宮寺與洋子的模樣哦



重　點　介　紹

CHECK POINT

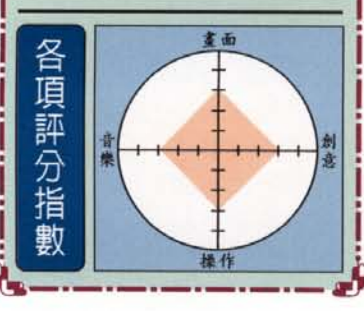
劇情的內容頗為深奧 適合較高年齡層玩家

在這一次作品中，有許多如非法外籍勞工就業問題、ＯＤＡ問題、暴力集團問題等較深刻的社會問題。從側面來描寫那些無法以單純的善惡觀感來評判的混沌社會黑暗面。因此，適合玩這款遊戲的玩家年齡層或許較高。

活用PS機能，製造多邊形效果及電影演出

遊戲的型式，承襲了前幾部作品的正統指令選擇式系統。不過，除了有步行於多邊形顯示的背景之場景或有汽車追逐場景外，還有動畫的演出等等，充分應用了PS的機能將遊戲製作得盡善盡美，這一點可給予正面評價。

各項評分指數



●編輯部評論

僅開頭的大麻販賣事件就佔了相當大的容量，而它又只是序章而已！眞是令人吃驚。可愛的洋子、還有事件一發生馬上會委託我方處理的熊野等配角，個個都充滿了獨特的個性。在此也可窺見新宿街上較生動活潑的一面，喜愛冷酷無情的社會寫實小說的玩家們可嘗試看看。

●遊戲優缺評論點

○於冷酷無情的世界觀中，進行眞實的社會描寫。大量地使用寫實的背景，使得遊戲的眞實氣氛更提高了不少。
○動畫方式的演出，使得遊戲增添了不少色彩。
○採用嶄新的 ZAPPING系統。如神宮寺有「タバコすう」（吸煙）指令，洋子有「髮さわる」（摸頭髮）指令等，很有趣。
○難易度適中，搜查幾乎都不會陷入膠著狀態。
×內容較深奧，或許年齡層較高的人比較玩得起來。
×讀取處很多，易令人煩燥

ウエルカムハウス２

歡樂屋歷險記

■GUST ■1PLAY
■'96/12/20 ■記憶單位1～3
■￥5800





說起3D迷宮式冒險遊戲，則恐怖類的遊戲作品佔了大多數，而這款遊戲卻是以輕鬆爆笑的方式來作爲遊戲進行方向，令人驚喜。不過，在解謎的部分由於沒有任何提示，有時會因解不出而困在那裡。儘管如此，如果不是非常痛恨美式笑話者，都應該來嘗試看看。

重點介紹

CHECK POINT

充滿美式風格 動作相當細緻

當你誤入陷阱中時，會看到如漫畫中人物的表情。譬如說當你遇到炸彈爆炸時，主角的臉上就會變成了焦黑狀；而如果在一陣快跑前進後緊急停住，則主角的腳後根會有一陣煙跑出來。另外在這些時候，還會傳出如在電視的趣味節目中觀眾所發出的笑聲，效果很不錯喔！

操縱不夠敏捷 令人感到神經緊張

整體的操作性不夠敏捷，所以主角無法靈敏的移動，而且長時間玩容易使神經緊張，這是本遊戲在作出新修改設計後，仍然沒有改進的缺點。

各項評分指數



製作小組專訪

以滑稽故事所展開的冒險遊戲。而玩家所操縱的人物在動作上比起前作更是誇張得過火！雖然舞台的擺設方式仍與前作如出一轍，但是如果認爲陷阱方面也大多相同，那麼你就錯了。陷阱的放置皆已作了變換，而且種類也增加了。玩過前作的人相信除了覺得動作可笑外，也具有那麼一點刺激感，所以你更不可放過續作，絕對讓你滿意的。

洋溢著美式笑話的歷險遊戲

這款於'96年2月公開的遊戲是到了同年底才發行的。屬於滑稽性的冒險類遊戲。時間背景是7月4日，美國的國慶日。主角奇頓這回又再度受到叔父的招待到了他的房子，沒想到又被無聊的叔父給困在屋內了。這時玩家要操縱著奇頓在以3D設計、多邊形的屋中體驗種種的陷阱，而最後的目的就是要突圍找到他的叔父。

▶故事中的叔父。這次又被他給困在屋中了。

以和前作相同的房子作爲舞台 充滿了多樣的新題材

故事進行的背景舞台仍是前作中叔父的房子裡。因爲是同一間房子，當然連隔間、陳設的方式也都完全一樣，但是所設置的陷阱則就不一樣了。除此之外，陷阱種類也有增加，而且演出方式也愈高明精緻了。



▲這是前作中也有的廁所，這回又有什麼陷阱了嗎？



▲在廣闊的房子裡還有保齡球場，陷阱就是與保齡球有關…

收音機爆炸了



▲這是一樓的房間，發現了一部收音機，外殼纏著奇怪的電線，正想看清是啥時的一瞬間，收音機爆炸了，之後連臉都變成焦黑狀了。

▼在遼闊空間中〝碰〞地站立著一塊看板，正要靠近去看上面寫什麼的時候，忽然從正上方掉下了一座蠟燭吊燈，直接命中頭頂。

掉落的蠟燭吊燈



●編輯部評論

此爲延續前作的美式喜感冒險遊戲。即使都有預告接下來的陷阱，但仍還是會不小心去接觸到。另外在笑料中會有隱藏著重要的指示，因此決不能輕易地忽略過去。但是話又說回來，以一整間作爲舞台而卻只有這麼一個提示，未免也太過於……。

●遊戲優缺評論點

○碰到陷阱後，會有星星在頭上飛繞，也會聽見笑聲…這樣的製作相當漂亮。
○遭遇陷阱或是與他人對話時會傳出清晰的聲音。
○新作中的陷阱相當多種。
○可隨時儲存遊戲進度，令人感覺輕鬆。
×遊戲的操作感不夠敏捷，造成人物動作不夠靈敏。
×沒有任何解答提示，在碰到解不出答案的問題時會被困住。
×舞台和前作使用的房子一模一樣，缺乏了一點新鮮感。

由一群經驗豐富的配音員擔任配音，對話畫面中角色的豐富動作變化，動畫、指令戰鬥等視覺上的享受完全呈現在這一款遊戲上。雖然在故事方面只會朝單一方向前進，比較缺乏豐富的變化，這一點稍嫌不滿，但從遊戲整體方面來評斷的話，這個遊戲還算不錯。

重點介紹

CHECK POINT

具獨特世界觀的遊戲
有必要理解遊戲設定

故事大略上是以一個巨大的電腦網路爲舞台，而要解決在網路中產生的病毒侵害等難題。不過，如電腦園地（Cyber land）或Dive等專門用語頻頻在遊戲中出現，使得遊戲在進行當中因搞得一頭霧水而停滯不前。

只有對話會產生變化
故事僅朝一方向前進

故事一直往前進行的時候，會到處遇到選擇項目。但不管你怎麼選故事都不會分歧，只是角色的台詞會改變而已，也就是說結局只有一個。感覺上玩家大概沒有興趣會去重覆玩這一款遊戲，這一點令人覺得可惜。

各項評分指數



ありす　イン　サイバーランド

超能力愛麗絲

■GLAMS	■1PLAY
■'96/12/20	■記憶單位 1
■￥5800	

製作小組專訪

這是一款集合卡通動畫、完全配音、以及有POLYGON 等各種要素於一身的精彩遊戲。在日本的各種媒體中也可以瞧見愛麗絲一行人活躍的樣子，所以在這一款遊戲中更可以與愛麗絲一行人一起歡笑、一起悲傷、一起感動。除了在遊戲當中可以欣賞生動的動畫之外，還可以進行次世代主機特有的多邊形角色戰鬥。說到這裡，是不是有點期待了呢……？

解決電腦網路問題之3美少女

在近未來的東京，建有一座名爲電腦園地的網路連結系統。如果在這個地方 Dive System進入網路的話，就可以以身體感受到網路內的假想空間。這個遊戲的主要目的就是要使可以自由自在地操控這個網路系統的愛麗絲、麗奈、樹莉等 3 位女子，慢慢解決在電腦園地裡所發生的事件。整個遊戲共有 5 個章節，可以一邊享受聆聽角色們不同對話的樂趣，一邊在地圖畫面上移動進行遊戲。此外還有由動畫人物或多邊形角色們所進行的戰鬥場景，值得玩家一試。





◀用愛麗絲的頭腦及麗奈的財力等，3 人活躍於整個遊戲中。

由動畫、地圖上的移動至戰鬥場景都很齊全

在每一個單元當中，前半部大致在描寫學園或鎭上的日常生活，後半則是進行在電腦園地中的戰鬥。雖然在遊戲途中會出現選擇項目，不過即使怎麼選遊戲也會照同一個方向繼續進行下去，所以主要只有角色的台詞會產生變化而已。在地圖上的移動場景中，會依場所的不同而產生各式各樣不同的事件待玩家去解決。



▲在小視窗中顯示角色的的顏色。準備有許多種樣式。

▼遊戲進行的途中會到處插入動畫。華麗的圖畫會動著，而且動畫時間也很久。



由多邊形角色所進行的戰鬥場景



◀主角的戰鬥畫面以多邊形進行。

在戰鬥場景中，主角會變成多邊形角色。戰鬥時只要選擇參加戰鬥的角色，以及攻擊方法。並不會有過於復雜的操作。並由於使用多邊形、可展開有迫力的戰鬥。

●編輯部評論

原本是一款充滿動畫場面的遊戲，再加上有多邊形（POLYGON）的戰鬥場景，更增添不少新鮮感。如果能親身嘗試這款遊戲的話，更能實際地感受其中的樂趣。美中不足的是，雖然有許多選擇項目可選，但是只是對話會改變而已，故事不會變，因此遊戲缺乏變化性。

●遊戲優缺評論點

- ○所有台詞都會伴隨有配音
- ○動畫很華麗。除了開場和結局以外，也還有許多精彩的動畫。
- ○對話場景中角色的表情很豐富。還有某些場景中角色只會一直動而已。
- ○地圖畫面中的隱藏事件很好。可換衣或唱卡拉OK。
- ×世界觀很難了解。希望能有說明專門用語的模式。
- ×雖然角色很可愛，但由於故事僅朝一方向前進，故破關後就不想再玩一次。
- ×戰鬥中由於使用了多邊形角色，所以希望能有某些比較特別的系統。






魔法少女プリティサミーPARTI in the earth

魔法少女砂沙美

■PIONEER LDC ■1PLAY
■'96/12/20 ■記憶單位 4
■¥6800





事實上，在玩這款遊戲之前，我可也是沒看過魔法少女砂沙美的，但仍然是被遊戲內容所吸引了。你覺得如何呢？遊戲中有許多PIONEER LDC 的原造型角色出現，是屬於相當有趣味性的一款遊戲。對於我個人來說，我則比較喜歡其中的千寬媽媽這一個角色。

重 點 介 紹

CHECK POINT

幽默有趣的故事內容 即使沒看過也會想玩

以魔法少女砂沙美爲原型，所創作的OVA。當然，並非只有OVA而已，還有其它許多種形式。最後的那4集，現已變成遊戲。此款遊戲對於熟悉或不熟悉故事內容的人來說，都是同樣能玩的很高興的一款遊戲，更適合剛入門的人。

少部分角色的對白缺乏真實性

因爲容量的關係，角色的聲音無法完全像人聲。另一點讓人覺得較差的是，角色天地的對白，在原著的對白是既有趣又流暢，但到了這裡，卻讓人覺得節奏不流暢，對白又常無緣無故斷掉。

各項評分指數



製作小組專訪

讓您久等了！託大家的福，砂沙美終於也在PS裡出現了。當然，同時我們也希望那些在電視上看過魔法少女砂沙美的人，一起來玩這款遊戲。癸違幾年之久，你大概快忘了有趣的砂沙美，讓我們再一次在電玩裡進入魔法少女砂沙美的世界，並且一起迎接大結局的來到。此外，還要告訴你的是，這款遊戲不僅內容有趣，配音的效果也是可以說相當的不錯哦！

天地無用角色大活躍的AVG

在魔法少女砂沙美遊戲裡的角色都是來自天地無用裡的卡通人物。由特集開始，一直出到現在26集，可以知道其人氣之高。第1和2集改編成OVA，中間的幾集被改編成小說，最後的4集改編成遊戲，屬於指令選擇式的冒險遊戲。可以選擇的項目雖不多，但角色的對話和故事內容都不錯。



▶角色的對白大部分都加上配音，所以聲音效果蠻不錯的。

這次的故事是收錄26集故事中的第23和24集

這款遊戲收錄了23集和24集，每塊CD收錄1集，由那一塊開始玩都可以。但是最好從23集開始玩，因爲在23集中可以得到迴避美麗之石戰鬥的項目。這2集故事內容都爲故事結局篇留下了一個伏筆。雖然故事是突然開始的，但是爆笑的內容會讓玩家很快進入狀況。

第24集



爲了研究魔法，鷲羽以天地爲人質，引誘砂沙美。

第23集



爲了繼承天地，勝仁要上東京。女性們展開大進攻。

選擇不同的指令，會有不同的故事發展

有「看見」、「談話」、「考慮」、「行動」4個指令。在敵方（愛愛怪獸）出現後，會有指令選擇式的戰鬥畫面。以功能鍵選擇動作，HP沒有的一方就輸了。

4種指令的選擇


▲沒有必要選擇的，會有×印記號。可以設定用一個按鈕選擇。

和愛愛怪獸的指令戰役



畫面下方是電腦功能鍵。箭頭代表移動方向，P代表拳擊、K代表踢、防代表防禦、SP代表計量表，集滿時可使用必殺攻擊。每回合則選擇指令來決定動作。

●編輯部評論

這是一款十分大衆化的遊戲，爲什麼呢？因爲連我這種對魔法少女砂沙美的RPG戰鬥場面和故事內容都沒什麼概念的人，都能玩的很高興，再加上二片裝的CD，絕對是物超所值。我想各位玩家一定也會和我一樣，玩了此款遊戲後，就會愛不釋手，加油！各位玩家。

●遊戲優缺評論點

○巧妙安排的內容，沒有看過原作，也會覺得很棒。
○對於不必要選的指令會標示×，使遊戲順利進行。
○畫面旁的砂沙美表情很豐富，依指令有不同動作。
○選擇設定豐富，也能變更壁紙圖案。
○指令戰鬥易於了解。
○圖案美麗。
×圖案種類少。
×遊戲中，卡通較少。
×有的對白沒有人聲化。
×遊戲中，選擇性少，即使選了，故事也不會不同。
×戰鬥畫面單調，缺乏策略性的戰略。

遊戲種類

不同的選擇和行動，會有不同的結果，所以不管玩幾次都不會膩。還有，也具有高度動作性和緊張性。此外，角色的配音十分逼真。整個遊戲玩下來，會讓人聯想到電影「法櫃奇兵」中緊張刺激的冒險情節，一定會讓各位玩家捨不得不玩下去的。



重　點　介　紹

CHECK POINT

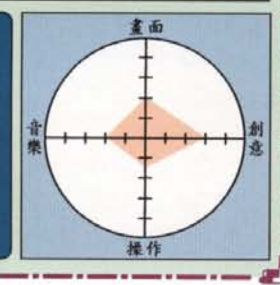
多變的故事內容讓你玩的不亦樂乎！

整個遊戲富於變化性，由不同的選擇，會有不同的結果，同一個故事也因不同選擇會有不同結局。遊戲中，玩家隨時可儲存進度。更棒的是，如果玩家碰到不知如何選擇時，還可以從各個故事的連接點重新開始玩呢！

生動的遊戲畫面讓你感覺彷彿在看電影

此款遊戲的畫面，是由各個視點交替形成的。設定者利用多邊形效果加上特殊的攝影角度，營造出立體的畫面，特殊的攝影角色，會讓各位玩家有如在欣賞一位電腦，將帶給你一種結合電玩和電影的特殊世界。







寶藏獵人

■Acti-Art　■1PLAY
■'96/12/20　■記憶單位 4
■￥5800

製作小組專訪

在這款遊戲裡，各個故事的過關時間，比起其他的遊戲來，稍嫌太短了一點。因此我給大家的建議是，最好每天玩一個故事關卡就好，不過，一旦玩入迷了，這對各位玩家來說，不太可能吧！還有，因為此款遊戲總共有57種的結局，各位玩家會不會覺得太多一些呢？為了不讓各位玩家玩的太辛苦，在未來我們將告訴各位玩家一些特殊的機關所在，敬請期待！

挑戰古代遺跡之謎的冒險遊戲

在寶藏獵人遊戲，各位玩家將會拿到一張藏寶圖。由這張圖開始，將會展開一場驚險刺激的冒險遊戲。在遊戲中，各位玩家就是冒險家詹姆士，而你們最終目標當然是財寶囉！在洞窟內，詹姆士將展開一連串的冒險，在洞窟內會出現怪物、陷阱、懸崖等等各種的障礙來阻止詹姆士前進。還有，故事內容會因為各位玩家的行動，選擇而有所不同哦！



(トレジャーハンターの末路など、このようなもの。自業自得だ。)

▶洞窟內也會有已死的尋寶獵人的骨骸。

由玩家的行動來決定故事往後的發展

在遊戲進行的當中，各位玩家會面臨各種選擇。此外，即使是同一個故事內容，如果有不同的選擇時，也會有截然不同的發展。在各個選項當中，有的選項，如果一選定則會馬上遊戲結束，所以各位玩家必須慎重的下判斷。



▲此項是決定船長古德復活之選項。在這裡，會選擇項目出現，不同的選擇，會有不同的發展。

▲依不同情況，會和船長古德的戰鬥。如果戰勝了，則可以得到秘寶艾雷諾亞哦！

偶爾也要和迎面而來的敵人作戰

對於阻礙詹姆士前進的怪物，當然也是可以攻擊的。主要的攻擊方法是拳擊和踢。還有，也可用一把有 6 發子彈的強力手槍來攻擊，也有設定其他武器。

拳擊



▲雖然威力較弱，但比起有彈數限制之武器，尤其在狹小的地方更是好用。

手槍



▲有最大的攻擊力，但唯一要注意的是子彈的數目有限，不要隨便使用。

腳踢



▲攻擊範圍長，威力也還好，缺點是攻擊之前會出現破綻。

●編輯部評論

在玩遊戲時，讓我想到的是，彷彿像在看一部精彩的冒險電影，很容易隨著主角一起緊張起來。但是，唯一的缺點是，主角和敵方戰鬥時，太容易將敵方打倒，稍嫌美中不足。如果將主角和敵人的戰鬥難易度稍為再提高一些，我想整個遊戲玩起來一定更加刺激了。

●遊戲優缺評論點

○多變的故事內容，讓人百玩不厭。
○畫面採用電影式的攝影手法，效果一流。
○解謎線索設計的十分適當，各個人物的動作也十分流暢。
○可選擇選項很多，有各種的故事發展。
○任何地方都可儲存進度。
×各個故事內容的長度稍嫌短了些。
×遊戲的輸入時間稍嫌太長了些。
×懸崖的崩落之類的陷阱，一下子就遊戲結束的地方稍嫌多了一些。

ルパン三世カリオストロの城—再會—

魯邦三世

■ASMIK ■1PLAY
■'97/01/12 ■記憶單位 1
■￥6800

遊戲種類

製作小組專訪

各位玩家看過魯邦三世的卡通嗎？沒看過一定要趕快去看，聽說今年正逢魯邦三世誕生十週年紀念，所以你要是沒看過，更要去看大盜魯邦三世。爲了慶祝魯邦三世誕生十週年，特別出了這款以魯邦三世爲主角的遊戲，如果你是魯邦三世的影迷，或者你不是魯邦三世的影迷，這都沒關係，因爲這是一款驚險刺激的魯邦三世冒險遊戲，你一定會愛上它。

我自己本身對於魯邦三世劇場版有充分的了解，所以在玩之前，很讓人期待到底是怎麼樣的遊戲呢？玩了之後，令人佩服設計者對原作的下的苦心，是一款值得各位玩家買的遊戲。但是，如果各位玩家不是魯邦三世迷，那玩起來可能就不太容易了。

重點介紹

CHECK POINT

喜愛加里奧斯托的人絕對不可錯過的遊戲

說到加里奧斯托城，至今仍廣受大家歡迎。在遊戲中可看出設計者對原作的用心。例如，在遊戲一開始，魯邦三世一伙人進入餐廳所點的菜和原作相同。還有魯邦三世的坐車也忠實呈現出來。對魯邦迷來說，是一款不可多得的遊戲。

沒看過魯邦三世的人會想要玩嗎？

遊戲對魯邦迷來說是一款很棒的遊戲，但是如果不是的話，玩起來就不太容易了。而且，十七年前的劇場版能記住的人恐怕不多吧！所以，會想玩此款遊戲的人恐怕不會相當多。



魯邦三世的加里奧斯托城冒險

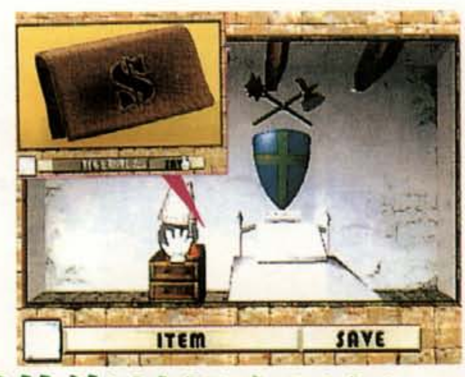


◀除你熟悉的魯邦一行人之外，也有許多其他的角色出現。

以卡通劇場版的加里奧斯托城爲題材的一款冒險遊戲。此款遊戲中，各位玩家是到恢復和平的的加里奧斯托公國遊覽的觀光客。因此，你捲入了這個國家裡的一些陰謀裡。遊戲方式是，在公園內到處遊走，和各種人談話，及獲得項目。遊戲的最終目是，和魯邦三世及次元伙伴，一起救出被關在加里奧斯托城內的女王克拉莉斯。進而可以完成本遊戲賦予魯邦的任務。

以游標來移動及獲得項目

遊戲的進行是移動在畫面上的游標，將游標移動到你想往的方向，或將游標移到你想要的項目上，按一下，那麼就可以移動或拿到道具了。



▶往有游標的方向去調查的話……

加里奧斯托城的資料都在這裡

遊戲中的加里奧斯托城內的每一處都是完全移植自劇場版的場景。只要是畫面上有游標之處，或是道具所在處，都可以看到這些場景。遊戲在進行到後半之後，玩家可以看到一些寶費的資料哦！

▲詳細地收集了各角色的有名場景、台詞等等。

▼劇場版中有名的場景之一。每個場景都會有詳細的解說。



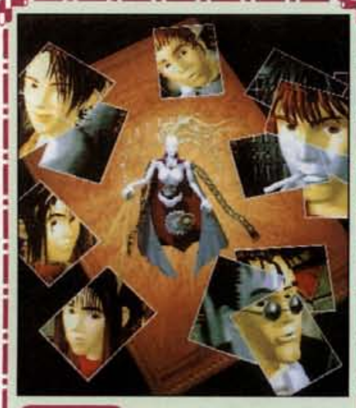
●編輯部評論

看到這款遊戲，讓人不禁想大叫一聲「好令人懷念哦！」。但是，這款遊戲中，似乎缺乏整體的節奏感，而且遊戲亦缺乏了一點緊張刺激感，讓人覺得好像少了點什麼似的。對於魯邦迷們來說，也許是一款很棒的遊戲，但對於不熟悉魯邦三世的我說，感覺不太有趣呢！

●遊戲優缺評論點

- ○將加里奧斯托城的世界觀忠實地呈現出來。
- ○操作法相當容易，很快就能進入狀況。
- ○遊戲中充滿了大量的資料，這對加里奧斯托城迷的玩家來說，眞是棒透了。
- ○收集金幣的設計相當的有趣。
- ×如果沒有看過劇場的話，要了解內容，不太容易。
- ×操作法有點太簡單，讓人感覺少了點什麼似的。
- ×遊戲中的資料似乎太多一點，缺乏冒險的樂趣。
- ×遊戲的前半，克拉莉斯沒出現，覺得有點可惜。

遊戲種類





在館裡，到處充滿了怪異，懸疑的氣氛，讓人玩的心臟跳動的越來越快。而且，要是怪獸出現了，更是讓人緊張的喘不過氣來。喜歡這一類遊戲的人，一定會玩的很高興。另外，告訴你一件事，我遇到怪獸時，連把它打退的行動都沒有，轉身就跑了呢！



重點介紹

CHECK POINT

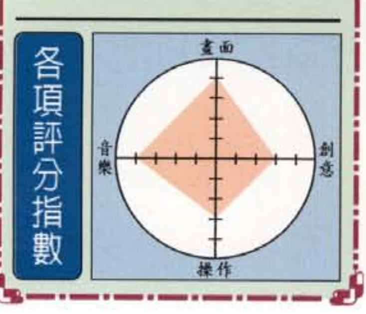
黑暗和光明所營造的緊張感，讓人喘不過氣來

在探索房間時，因爲房間很暗，所以你必須很用心的環視房間，接著會發現手提燈，然後用火柴點火…。接著，因爲看的比較清楚，就比較容易發現項目。但偶爾也會發現躲藏著的怪獸，嚇你一大跳。整個遊戲充滿著由光明和黑暗營造出來的緊張和不安感。

具有一邊動作一邊改變視點的良好操作感

操作上可用方向鈕向前後左右移動，用４個鈕改變上下左右的視點，並可一邊移動一邊改變視點。由於設計者巧妙的設計，視點的移動彷彿玩家自己在看一樣。

各項評分指數



公開されなかった手記

封印日記

■Team Bughouse ■1PLAY
■'97/01/17 ■記憶單位 2
■￥5800

製作小組專訪

遊戲中，設計者巧妙地利用人類原本對黑暗的恐懼心，設計出以黑暗和光明對比的美麗畫面。還有，各位玩家還可以根據個人家中的電視特性，各別對畫面明暗作調整。封印日記，到底爲何要被封印而不公開呢？是否其中暗藏了什麼驚人的天大秘密呢？當然，這些秘密只有等玩家親自去玩，當玩家將其中的秘密全部解開時，你會驚訝原來藏了駭人的秘密！

謎之館的恐怖冒險戰鬥之旅

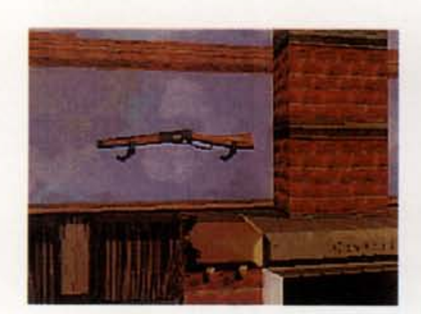
此款遊戲採用了３Ｄ技術，並且將謎之館設計成有迷宮一樣，可說是緊張、懸疑的冒險遊戲。在遊戲中，各位玩家就是一名叫新堂一哉的神秘自由記者，爲了找尋旅行失蹤的一些高中生，展開一場冒險之旅。因此他到達一標位於歐洲鄉鎮的別墅，一間暗藏所有失蹤人口之謎的謎之館。在館中，你會和怪獸戰鬥，並且會得到道具，藉由這些，你可以解開所有暗藏在館中的謎。



▶中間的是主角新堂一哉。右邊的女性是神矢千里，兩人一起到館中探險。

一邊探索館中之謎一邊獲得道具

只有單單進到房間之中，是不能得到道具的。另外有一件要做的事是保持房間內的光明。要把窗戶打開，點燃火柴，把手提燈點亮。這樣下來，視野就會變的較廣，就比較容易發現道具了。



▲照亮房間之後，看看房間四週，會發現掛在牆上的一把槍。



▲接近調查後，就可以拿到槍。這樣，你就得到一個道具了。

必須小心翼翼地防止怪獸的攻擊

在房間中探索時，你偶爾會遭遇到怪獸。此時你要使用在開始可以得到的獵槍來擊退怪獸。跟怪獸的戰鬥如果受傷，則體力會大減，因此必須小心注意。回復的方法是吃藥或者是離開，然後到旅館休息。



▲旅館不只具有回復體力的功能而已，更有遊戲儲存連接點的功能。



▲凶暴的狼出現了。擊退牠的秘訣是，引誘牠靠近，然後用獵槍擊退牠。

●編輯部評論

遊戲的操作和一般的冒險遊戲不同，相當的複雜。要改變視點時，須要用四個鈕，如果沒有很習慣的話，會搞亂掉。還有，要使用像獵槍之類的武器時，還要將視窗一一打開來，這也是相當的麻煩。而且那時敵人的動作也停止，缺乏了戰鬥的緊張刺激感覺。

●遊戲優缺評論點

○館中的圖案相當漂亮，所以容易看清畫面。
○在人物移動時的操作感讓人感覺不錯。
○和怪獸戰鬥時的緊張感，非常棒。
○巧妙地利用光明和黑暗的效果營造的氣氛很棒。
×即使點亮了燈，但是畫面裡的東西依然不容易辨認清楚。
×要將獵槍的使用方式完全弄清楚，然後運用自如，並不容易，在未運用自如之前，和怪獸戰鬥時，常常一下子就被怪獸打倒了

ゲゲゲの鬼太郎

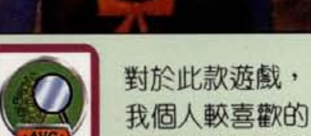
鬼太郎大冒險

■BANDAI ■1PLAY
■'97/1/24 ■記憶單位 1
■￥6800

遊戲種類

製作小組專訪

在不可思議的世界中，有許多不可思議的事，這款鬼太郎大冒險遊戲即充滿了許多這樣不可思議的事，然而鬼太郎又是誰呢？當然，這款遊戲會很明白的告訴你，這款遊戲不是普通一般的動作冒險遊戲，它比一般的冒險遊戲充滿更多的刺激、緊張、恐怖感，不是普通的冒險遊戲比得上的。此外在遊戲中更大量採用了電腦繪圖，使畫面看起來生動有如電影。



對於此款遊戲，我個人較喜歡的地方是屬於玩家一方的主角本身，而非鬼太郎。但對鬼太郎迷來說，和鬼太郎聯手解決事，應該是很高興的吧！此款遊戲若以冒險遊戲來看的話，個人覺得沒有什麼特別的創新之處，所以，個人認為沒有什麼較特殊的要推薦給各位。

重點介紹

CHECK POINT

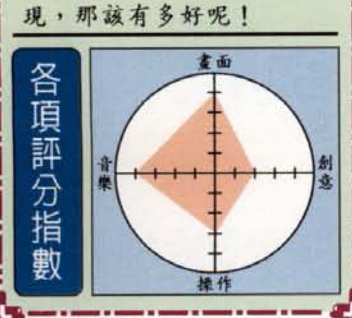
恐怖的氣氛讓你有如身歷其境

在遊戲，除了刺激之外，也有隨時會帶給玩家恐怖感的電影，另外音效也相當的逼真，如走廊的腳步聲、門的軋軋聲、風吹聲等等都被真實地呈現出來哦！你一定會感覺有如身歷其境，被嚇的發抖的。

你熟悉的妖怪——在此戲中出現

要是各位玩家有看過原作的話，一定會相當熟悉遊戲中的每一位妖怪。如幽靈車出現之時，真的是讓人好懷念。這些角色可以說是遊戲特色，但是出場的角色太少，有點可惜，如果老鼠男也出現，那該有多好呢！

各項評分指數



和鬼太郎一起解開奇怪的事件

以水木茂原著「鬼太郎大冒險」為基礎，所設計的一款冒險遊戲，在ＰＳ中登場。遊戲中有各別獨立的三個故事，玩家要在３Ｄ場景中到處搜索，尋找解決事件的線索。在每個故事中，主角將被設定為一少年或女子高中生，而鬼太郎則會幫助主角解決問題。還有，其中的人物是由 Polygon繪成的，效果蠻棒的。



從３個故事中選一個來玩

遊戲是由３個故事所構成，包括了在放學後的學校中，發生的怪異事件的解謎學校篇，陰森之館的解謎肉娃娃篇等等三個故事。

不同的行動會有不同的結局

開始進行遊戲後，有時會碰到需要選擇的地方，不同的選擇，則以後會有不同的發展。不只是選擇不同，發展會不同，連進行遊戲的方式不同，也會產生不同的發展。例如，有２個房間，進入不同的房間，則會有不同的故事發展。

▶故事進行到一半，會有選項出現，依不同的行動選擇，會有……





學校篇

▲學校篇中，你要解救被人控制操縱的老師和友人。

鬼森林篇



▲鬼森林篇中，主角突然迷失於謎樣的森林中。

肉娃娃篇



▲肉娃娃篇中的娃娃握有這個身件的解謎線索。

●編輯部評論

鬼、鬼、鬼，好恐怖哦！不過，那些電玩的角色看起來比較不恐怖。和鬼太郎或眼珠老頭聊天或一起行動也蠻有趣的，所以不知不覺地一直玩下去了，雖然我的膽子很大，可是，一個人白天的時候在編集部玩，都覺得有點害怕，要是在晚上玩的話，那豈不是要……啊!!

●遊戲優缺評論點

○走廊的腳步聲的效果做得相當不錯。
○出現很多原作中所熟悉的妖怪。
○移動時，可以衝擊移動。
×此款遊戲沒有很特別的要素。
×原作中的妖怪在遊戲中出現得很少。



遊戲種類



AVG

在解謎部份有設置了稍微難一點的問題，此外每章的最後都會給與評論以及建議提示，所以光玩一次還不會令人感覺厭煩。另外會依選擇不同而出現的不同結局也相當有趣，對於喜好恐怖感的人來說，應都得玩玩看。不過唯一缺點是到了最後一章時選項變很少了。

重點介紹

CHECK POINT

連耳朵都可以感受到3D聲音的效果

這個遊戲是以有聲小說的方式爲主，在多數的靜止畫面中配上聲音。而且由於使用了3D聲音系統，可以聽到自己或其他物品所發出的聲音以立體聲效果表現出來。正因左右音源分開錄製，你會聽到鬼魂由左飛到右的恐怖聲，非常逼眞。如果使用耳機，那更有如身歷其境。

擁有多樣的結局令人感到欣喜

在每一次的結局中，結果的評論，主角的健康狀況都會有各種各樣的變化。而最壞結果是受到濃厚的恨意，非常可怕。因恐怖而購買本遊戲的人，一定看到這一幕。

各項評分指數



恐怖新聞

恐怖新聞

■YUTAKA ■1PLAY
■'97/01/24 ■記憶單位 1
■¥5800

製作小組專訪

本遊戲不但未損及原著小說中的玄疑氣氛，而且還增加了玩家與故事間的互動性。或許仍有人認爲這遊戲只是原著小說的一項附屬品吧！而另一方面在遊戲開場時的整體製作感還算相當地不錯喔！

如果你曾閱讀且也喜歡這遊戲的原著小說的話，相信也會想要玩玩看的。

體驗到恐怖報導後的可怕體驗

由著名的小說爲藍圖所設計的冒險類遊戲。內容是主角收到了一份恐怖的、且每看一次就會減少一百天壽命的新聞報紙。而從此主角便陷入了此份恐怖報紙以及送報之惡靈間的煩惱中了。

故事共有首章、最後一章、以及與靈魂有關三事件的短篇三大部份，而且依照你選擇方向而有不同的結局。整個來說，這遊戲就是描寫與惡靈的對抗。



▲屬於有聲小說形式。可聽到本身、鋼琴等具立體效果的聲音。

中 野「ひどい……ひどい……
どうして、私が……死ぬの？
ブレス君のせいだ……！」

故事中描寫著與惡靈間的對決

在短篇中的3事件劇情都有多個結局，而各事件的結局又影響了最後一章中所面臨的選擇點及命運。而即使沒有解決所選事件就跳過的話，在到最後一章之前仍可多次重回到這事件來解決。



▲中途所出現的分歧點影響到整個命運，有時得考慮要不要看一下恐怖報紙……。



▲這是短篇中的「百物語」。從一群人講完故事後所出現的妖怪正在作祟，主角應該如何去阻止……。

選擇項目不同，內容也不同！

故事的開端在於握有3種怪事件關鍵的恐怖新聞報紙。報上會有預告隔日所將發生的事，也就是事件的提示。而且內容也跟著選擇行動不同而變化。但是要注意的是，讀恐怖報紙一次，則生命就會減短一百天，所以要特別注意。



●編輯部評論

看過此遊戲的原著小說者，相信一定相當懷念吧！這個遊戲將原著的登場情形以及恐怖的感覺淋漓盡致地製作出來了，而且圖片的質感也給人不錯的印象。只不過主角與惡靈的關係到最後才說明，可能會使有些人等不及吧！而且有時聲音會令人搞不清意思，令人遺憾。

●遊戲優缺評論點

- ○除了首尾兩章之外，短篇裡的事件可以重複進行。
- ○全部3章的結果會影響到最後的結局，具有人機間的互動性。
- ○聲音左右分開錄製，具有很好的效果。
- ○在冒險過程中有解決事件的一定條件，具有相當樂趣。
- ×每章的遊戲中途，無法進行儲存。
- ×視覺上有點混亂。有時突然出現的CG場景令人疑惑。
- ×只能重覆儲存一項遊戲進度，令人失望。





首先令人眼睛一亮的是開場的CG電影，逼真的影像幾乎能將玩家帶入遊戲的世界中。接下來出場的就是以主角伊望爲首的角色們了，他們也能給予不同的感覺喔！儘管遊戲難度並非相當容易，但仍是一款操作感不錯的遊戲，相信你也會有同感的。

重點介紹

CHECK POINT

開場電影相當優美 主角配音也很傳神

遊戲開始之後播放的CG電影製作得相當有水準，有令人懷疑是否是眞的感覺。另外本遊戲起用了多位日本在配音方面具有相當實力的人員來爲角色們配音，尤其是主角伊望的瘋狂狀態也能夠被傳神的表現出來了。

操作性相當高 容易溶入遊戲中

在此遊戲中，閃躲敵方機械人的攻擊以避免造成損壞的技巧是很重要的。而主角伊望所搭乘的機器人可作前後方向，左右的移動外，還可平行移動及跳躍；此外配備的槍還會隨著玩家的動作而上下移動去瞄準敵人喔！

各項評分指數



クレイジーイワン

荒野戰機

■EAV
■'96/10/04
■￥5800
■1～2PLAY
■記憶單位 1

製作小組專訪

本遊戲雖然談不上很棒或是很特別，但是開場的電影卻具有相當高的製作技術。而遊戲難度方面則是很高，無論如何盡量不要與小角色爲敵，要特別注意時間限制，盡早抵達中頭目所處的地方進行戰鬥！假如在戰鬥中子彈數及裝甲等減少的話，那就必須將小角色們擊倒以獲得補充，擁有充足的彈數與裝甲才能順利擊倒頭目。

以操縱機器人方式來進行射擊

這是以西元2013年的地球爲背景的3D射擊遊戲。玩家將化身爲前陸軍少佐伊望，駕駛最新式武器－巴威，以消滅在俄國、法國、沙烏地阿拉伯、北美及日本這5個地方的外星人爲目的。

而每一關中都須將叫〝干協特〞的敵人都擊倒，並且要將盾型能源器破壞掉才行。



▲伊望所駕之機械人會隨著伊望的動作而動作。

打倒各類的敵人後就可完成任務

在各關中都會有叫〝頓隆〞的小型敵人以及叫〝干協頓〞的大型敵人兩種會出現。這些機器人都有個別的攻擊方法，特別是干協頓，在每關中都需不同的攻擊方法。除了攻擊方法外，敵人的弱點在每關中也不同，所以要能夠隨機應變，才能致勝。



▲在這樣的地區中正有數架「干協頓」敵機等著你。

應不同敵人而使用數種不同武器

伊望的愛機〝巴威〞的武器共有三種：導彈、槍、以及特殊兵器，特徵是一長一短。因應不同的敵人使用不同的武器是很重要的。此外在擊倒敵人後會出現能源核心機，只要能將其累積起來，就可能在過關後擁有更加強大的特殊武器。



▲槍是最最正統的武器了，最初會配備有2種。



▲導彈是一種強力的武器，但卻有彈數限制，節省使用！



●編輯部評論

遊戲最初的寫實電影有一點遊戲很簡單的感覺，但如能稍微玩一下就馬上感到，這是一款好玩的遊戲的感覺。隨著命令而去執行任務，這樣的方式有著不錯的吸引力。而且還是穿著機械服去進行射擊遊戲，並隨著領航的指示將敵人一一擊倒…只是如能有更強的武器就好了。

●遊戲優缺評論點

○以電腦及寫實方式合成的電影相當漂亮。
○主角的機器人可作周詳的操作。
○遊戲的故事性表現不錯。
○敵方機械人相當多樣化。
○敵人的強盛，可挑起過關的慾望。
×難易度很高。
×所操縱的機械人相當複雜，要費一番功夫才習慣。
×使用槍的話，則只能使用一小段時間而已。
×如果在遊戲進行中死掉的話，必需從每關的最初重新開始。



カオスコントロール

異次元戰記

■Infagrames Mutimedia ■'96/10/4 ■¥3800 ■1PLAY ■對應滑鼠

製作小組專訪

由於玩家不必操作自己的座機，所以可全心全意集中精神，對於來犯的敵機全力攻擊，是一款非常簡單的3D射擊遊戲，也因爲玩起來很簡單，所以很適合初學者來嘗試看看，而遊戲的畫面，在表現速度感方面，採用了很大膽的攝影技巧，令人感到有異常的壓迫感，令人深受其震撼，有種暢快的流動感。所以，在畫面的流動方面本款遊戲表現得非常地順暢。



遊戲的畫面表現得非常好，可說是本款遊戲的精華部分。在畫面中，敵人和我方的戰機會同時出現，所以要辨出敵人加以射擊是一件很難的事，而且是否擊中了也很難看得出來，而畫面中戰機被擊中爆炸的表現方法，其實是充滿日本風的，很像日本卡通的表現法。

重點介紹 CHECK POINT

操作簡單，可盡情享受纏鬥的樂趣

由於本款遊戲是〝西洋遊戲〞，所以畫面都有點美國風味，不過因爲本遊戲是由日本卡通很盛行的法國的製作人所製件的，所以表演畫面中的人物的臉和服裝都還是和美國風有很大的不同。

表演畫面同時具有日本味和西洋味

玩起來很簡單，很輕鬆，而背景畫面的漂亮也是不在話下的，製作得非常地仔細認眞，光是欣賞這個畫面就非常地有趣了，不過畫面中的敵人和友機很難分辨，尤其像我是個瞄準速度很慢的人，在瞄準的時候就會因此而非常緊張。

各項評分指數





簡單易玩的3D射擊遊戲！

本款遊戲和一般的〝西洋遊戲〞不同，是沒有辦法操縱自己座機的。玩家只要好好地瞄準敵機，加以攻擊就行了，感覺上很像是槍枝射擊遊戲，不過玩本遊戲也是一樣需要一些技巧的，在助攻的道具方面也要注意，不可以因爲簡單而掉以輕心。



輕鬆上手

◀起動中央的準星開始攻擊，如果打中了，敵機會冒白煙然後墜落。

不會令玩家玩膩的戰場

遊戲的背景是以2050年的地球爲舞台，2050年時地球受到外星人的襲擊，在地球開始反擊時遊戲便開始了。在紐約的曼哈頓進行攻防戰、在太空殖民地中進行纏鬥，以及和敵艦的遭遇戰等，具有各種不同的戰鬥趣味。



▲每關的最後都有頭目角色，第2關則是用劍攻擊的機器人。



▲如果遭受敵人攻擊，畫面下面的能量就會減少，等到能量完全沒有的話，遊戲就結束了。

卡通和電腦動畫結合的表演畫面

在關和關之間有表演畫面是很普通的，不過本遊戲的表演畫面有點不同，是以3D的畫報方式表現，其中的人物角色的表現法都令人感到有美國味，這倒是很有趣的一點。





●編輯部評論

遊戲本身是很簡單的，並且戰場也不僅限於在宇宙空間而已，也包括了地球和外星基地等等不同的地方，並且每個地方的畫面都描繪得很細膩、很講究。座機急速迴旋的感覺，或是在狹小的太空殖民地中飛行的壓迫感等，都作出了很逼眞的表現。

●遊戲優缺評論點

- ○具迫力的畫面引人入勝，會使人完全沈浸在遊戲之中。
- ○因爲畫面中也有友機，所以不可以隨便射擊，因此非常具有刺激感。
- ×瞄準的操作性不是非常靈敏，沒辦法作出很敏捷快速的移動。
- ×要變成如何才會過關呢？已經失敗了嗎？這些問題如果要靠畫面來判斷的話，是非常困難的。
- ×關和關之間的表演畫面感覺上有點陌生感。

FINALIST（ファイナリスト）

地底遊龍

■Ocean Software
■1PLAY
■記憶單位 1
■'96/10/04
■￥5800

遊戲種類



由於此遊戲的視點是從地面向上方看，所以在判斷自己四周情形時相當不容易；除了這一點外，仍然具有可取之處－優美的影像處理，光靠影像效果這一點而買此遊戲是一點也不奇怪的。只不過這遊戲的難度高，沒有努力好好練習一番是無法進入下一關的。

重點介紹

CHECK POINT

影像以光源計算處理，具很高的效果

這遊戲的最大特徵是以黑色作爲基本背景色、及炫麗顏色描繪爆炸場景、影像處理相當優美。這是因爲採用了計算光線大小、位置的一種處理法，可使圖片能更逼眞，甚至連受光的周圍東西也會被照得光亮，夠神奇吧！

關於複雜的操作性令人心存懷疑

和其他3D射擊遊戲比起來，本遊戲的操作是有點難。首先是前進與後退，不但方向要按，還得靠按鍵才能動，令人想不透……雖然可以在選項模式中設定按鍵功能，但是必須記得，還有武器的發射鈕，必須習慣它。

各項評分指數



製作小組專訪

不論你是因爲喜歡它的畫面或是它的音樂才買來玩，這些因素都正是〝地底遊龍〞吸引人之處。第一次玩此遊戲時，你應該會覺得蠻難的，這是因爲不熟悉，而且不容易習慣它的操作方式而造成的，這一點也可以說是新的設計。如果遊戲都一直沒新的點子的話，相信趣味性也會逐漸地減少，所以請嘗試來玩玩這個新遊戲－地底遊龍吧！

重視影像的3D射擊遊戲

這是以畫面製作相當漂亮爲印象的歐洲風格3D射擊遊戲，舞台背景是秩序混亂的未來地球。玩家將會搭乘氣墊船進入敵方陣地，去阻止某國獨裁者所下令進行的終極武器研究計劃。基本上遊戲的進行方式，是在每關中的迷宮狀舞台裡前進，並朝到達終點所在的黃色圈圈邁進。除此之外，也有與敵人進行對抗的場面。





◀到了此地之後就過關了。而有些場面中是有時限的。

擁有各式各樣能力的8種武器

全力攻擊

所搭乘的工具最多可以配備8種武器，武器大致上分爲槍及炸彈兩種。在進入遊戲不久所裝置的機關槍並無子彈數，至於其它種武器則有這種限制。因此在有把握的狀況下再使用這些有限的武器，否則彈藥用盡，可能就無救了。

▶這是一種槍類的武器－導彈。可給廣範圍的敵人重大打擊。

擊落敵人或東西後可得到寶物

包括能源及武器等的寶物，可以在將敵人或設置的物品破壞後獲得。而且武器也可以靠寶物來補充彈藥數。

在時限內奪取能源



▲讓敵人都溜走的話，就無法得到武器；趕快攻擊！

▼如果沒在時限內拿到回復性寶物能源，則會變成沒有效果。

擊倒敵人後出現武器



●編輯部評論

總括來說：「地底遊龍」的畫面及動作是很傑出的，製作相當精細，特別是炸彈碰壁時的電光火石，相當驚心動魄。只是，操作性並未完全完成，令人遺憾。譬如無法同時進行平行移動及迴旋，正是此遊戲中令人失望之處。如果這方面能作修正的話，那就眞的十分完美了。

●遊戲優缺評論點

○影像製作得非常傑出。特別是爆炸的場面具很大的樂趣。
○由於捲軸很順暢，以高速衝出狹小通路時，具有相當的速度感。
○武器種類很豐富，每一種都很有威力。
×在習慣操作前要能正確地閃躲敵人的攻擊，是相當困難地。
×視點無法切換。
×無顯示出機關槍的彈道，很難判斷能否命中敵人。
×和敵人戰鬥時，易變成以正面方式對打，這樣子馬上就會被敵人擊中。



遊戲種類

アサルトリグス

戰鬥鐵兵

■EAV ■1PLAY
■'96/10/04 ■記憶單位 1
■¥5800

製作小組專訪

乍看之外，似乎是以線圈來構成遊戲架構的？而且遊戲裡面還會出現外觀有相當別緻構造的戰車。而且也並非完全屬於射擊遊戲，因爲在過程中有些設計是類似解謎遊戲的，所以你必須還得考慮前進的戰略，要不然光是射擊、前進。是無法順利過關的。除了這些外，本遊戲的另一特色是開場的影片，相當值得來觀賞。

玩過這個遊戲之後，感覺並不會相當難，相反地非常簡單。雖然共有40關之多，但由於沒有特別惡意的陷阱，所以只要拿捏準時間的分配，即可輕鬆地過關了。另外一點，它並沒有歐美製遊戲裡常出現的誇張無理情形，因此整體感覺很不錯。

重 點 介 紹

CHECK POINT

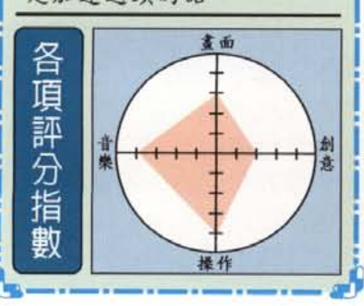
武器種類具多樣化 開場CG影片很棒

本身使用的武器會在破壞掉各關中的綠色水晶後出現。而和最初開始所配備的武器比起來，雷射及追蹤飛彈的威力是最強大的。不過由於有彈數的限制，所以必須配合情況，再決定使用哪種武器。另外，當換裝別種武器的時候，戰車本身的外觀也會馬上做改變喔！

加速加到過快時 會有頭暈目眩感

雖然本遊戲的場景是以3D虛擬而成的空間，但是也能有很多的設計。此外，所駕駛的戰車也能以非常高的速度前進而不會令人焦急，但是加速過頭的話……。

各項評分指數



以虛擬戰車進行的運動射擊

這是一個在虛擬的空間裡，駕駛著戰車進行戰鬥的3D射擊遊戲。玩家必須將擋在路上的敵人武器破壞掉。而會出現的敵人武器包括砲台、戰車等則具高度攻擊力，一旦受到攻擊，駕駛的戰車防禦力會漸漸地減低，而防禦力完全消失的狀態下再受到攻擊的話，遊戲就結束了。另外，如果沒在時間的限制內收集到全部的寶物，前進到出口的話，那麼遊戲同樣也會結束了。所以想要順利過關的話，就得在限制的時間內一方面破壞掉敵人的武器，並找出所有的寶物。在完成前進的戰略之下，順利找到出口。



找出隱藏其中的寶物

各關中所必須找出的寶物數目會在畫面的上方顯示出來。但是有些寶物是隱藏在看不見的地方，所以要在能到達的地方仔細來回尋找，要完全找到以後，出口才會打開。

▲前進方向聳立著顏色不同的牆壁，似乎有點可疑……。

▼撞到牆壁後，另一邊會出現一個小房間。不過首先要將裡面的敵人擊敗。





▲在這樣的地方中有隱藏著寶物。

閃避各種攻擊向出口前進

敵人的攻擊方式及陷阱設計也相當的豐富，譬如會有設置砲台給予意外攻擊，還有從牆壁射出的光束等等，所以要特別地小心才行。



◀會有光束來從牆壁中發射出來。



▶必須要通過的通道上散落著地雷，還有戰車。

●編輯部評論

遊戲是以虛擬的空間作爲舞台，營造出相當不尋常的氣氛。內容方面，只要集滿所有寶物，就可以找到出口，相當的簡單，令人很容易就融入這遊戲的世界裡。只不過在遊戲中，每關的構成似乎都嫌單調了點，而且沒有地圖的設計，有時實在根本不知該怎麼走。

●遊戲優缺評論點

○操縱性相當優良，而且具有速度感。
○即使當作是解謎遊戲，其它方面設計仍然相當傑出，需要動動腦筋。
○武器種類及戰車外觀有多種變換性，令人賞心悅目。
○音樂的製作具水準。
×速度太快時，會有頭暈的感覺。
×陷阱以及敵人的種類並沒有原先預期中那麼多，有點單調。
×敵人的武力與本身比起來，實在是太過弱了。

シヨツンクウェーブ　オペレーション　ジャンプゲート

音速悍將2

■EAV　■1PLAY
■'96/10/18　■記憶單位 1
■￥4800

遊戲種類





本款「音速悍將2」作品由於創造了自身的獨有世界觀，所以在開場後的影片裡流露出的概念相當具一定方向水準。而其它方面雖然也許有抄襲其它遊戲的樣子，不過整體來說，影片的製作水準仍是同類遊戲中名列前矛的。

重點介紹

CHECK POINT

故事發展承續了前篇的內容

遊戲故事中有設定了主角巴伊羅頓、宇宙航空母艦USS歐瑪哈號等。而敵方外星人的設計大多承續了前作，而且本作品不必像前作般得在結束時，外星人才會出現。如果你玩過前作的話，就一定不要放過這次的作品！

以CG製作的機械寫實圖片增加了…

本次的作品增加了CG合成機械方面描繪圖片，但卻減少了寫實的影片。前作中，包括小隊長、航艦司令等皆由演員上陣扮演，配音也有傑出的表現，就如電影般眞實；相較之下，「音速悍將2」就像少了一些東西了。

各項評分指數



製作小組專訪

本遊戲「音速悍將2」可以說是完全承續了前作遊戲，只不過不同的是增加了接下來的任務而已。在開場的畫面方面製作的水準相當不錯，幾乎可以當作是一部短的電影來觀賞了。而另一方面，戰場的背景也由地球拉到了火星，你可以看到很多在外太空中遨翔的圖片，感覺上不錯。所以不論你玩過前作，或是第一次玩，都可以感覺到這一款具遊樂性的遊戲。

具好萊塢電影般畫面的遊戲

本款遊戲是曾在3DO受廣大喜愛，後來移植在PS版上的「音速悍將」之續篇。和最近流行的外星人入侵地球電影一樣，內容是描述外星人侵略地球而進行反擊的劇情。

從開場到任務進行間的那段影片並非只用CG製作而已，甚至還動用了演員及舞台等，品質相當高。而與波灣戰爭中被使用的隱形戰機相似的本機在機械方面的畫面，也相當的耀眼。



▲地球的F-177戰鬥機，已經完成宇宙空間作戰力的整備，向火星出發吧！

外星人侵略的七年後…接下來的戰場在火星

故事的發生是在前作故事的7年後－西元2026年。曾被侵略的地球再度復興了起來。不但建立起防衛戰，也派出無人駕駛偵察機飛行於太陽系行星間，藉以探知外星人活動。而宇宙航空母艦USS歐瑪哈則被派往發現外星人活動中的火星。這時玩家所擔任的角色就是其中一位成員，駕駛著優越的F-177戰機前去出擊。



操作系統承續於前作，難度有若干的提高

操作方式和前作並無任何差異性。×是雷射火神砲；○是地獄火導彈發射鍵；R1、口則是加速。而當按L1鍵並同時按方向鍵則駕駛的飛機會作出翻滾的動作以避開敵人追蹤飛彈。難度方面比前作雖較高一點，但和其它射擊遊戲比起來則少了緊張的感覺。



▲×鍵是發射雷射火神砲，破壞力雖不高卻不費太多能源。

●編輯部評論

對於有些不善於玩射擊遊戲的人來說，這遊戲可能很難。不過在遊戲進行中所出現的畫面質感、以及人物的演出等皆有高水準，類似電影般的演出，這時就像在電影中進行戰鬥的感覺。而由於難度高、影片質感高，因而有令人覺得這是歐美風格的遊戲感覺。

●遊戲優缺評論點

○花了相當金錢在影片製作上，效果不錯。
○有時會聽到航艦上的廣播聲，具高度臨場感。
○戰機的操縱很簡單。
○沒有誇張的攻擊方式。
○售價比前作還要便宜。
○具電影般視覺效果。
×操作方式與前作相同，沒有期待中的新武器。
×和其它類似的射擊遊戲比較，敵人的攻擊太遲緩。
×沒有切換視點的功能。
×攻擊方過於單調、種類也很少。
×相較於前作、影片的寫實性減低了。

首領蜂ドンパチ

首領蜂

■SPS ■1PLAY
■'97/10/18 ■記憶單位 1
■¥5800

即使是遊戲一開始時，敵人也會絲毫不留情地發動攻擊，因此遊戲的困難度可說是相當地高。而只要能連續打倒敵人就可以加算得分的ＧＰ加分方法，對玩家來說，也是一種挑戰。說到本款遊戲的困難度，就令人想起了過去的一款射擊遊戲〝東亞計劃〞…。

製作小組專訪

遊戲的困難度非常高，在遊戲從一開始進入到中間階段以後，就會出現一些地方相當地難通過，如果不用炸彈的話就有可能脫不了身。所以，遊戲的關鍵還是在於炸彈，不過，可別太浪費地使用炸彈，必須在必要的時刻，才可以投射炸彈，要不然在眞正遇到危急的時候，那可就脫不了身了，所以如果還有那麼一點閃避的空間的話，還是忍一下不要用炸彈吧!!

爲一款縱向捲軸的射擊遊戲！

本款遊戲是95年時，曾在ＳＮＫ登場過的遊戲的PS移植版，是縱方向捲軸的射擊遊戲



，舞台共有１～５，在第２次的舞台輪迴時，只要通過了舞台５，便可以和最終的頭目碰面、座機共有３種選擇：TAPE A的移動速度快，火力集中向正前方發射；TAPE B是隨著座機的移動，選擇攻擊目標；TAPE C則是向前方的３個方向射擊，可進行廣角攻擊，玩家們可選擇適合自己的機型來玩。

擴張式炸彈



雷射炸彈



可提升爲５個階段的火力

使用火力提升的道具可以有５個階段的火力提升，在一開始時，取得一個道具就會先儲存起來，在取得第２個之後，隨著取得的道具的增加，火力也會提升。

而炸彈雖然也可以用道具來補充彈量，但只要每使用掉３發炸彈，那麼炸彈的最大儲存數便會增加一個，如果在調節使用量方面得當的話，則最多可同時擁有７個炸彈。另外一方面，在過關的時候，也會依據炸彈的殘量來加分，如果完全沒用炸彈而破關的話，則可得到特別的加分。





▲子彈是對付那些蝦兵蟹將的，雷射要留下來對付頭目。



▲如果不用炸彈的話，就可以在過關時得高分，不過老實說，這實在是非常困難。

重點介紹 CHECK POINT

靈活運用２種不同的炸彈

當座機所使用的武器在進行射擊時，若在此時使用炸彈，則是會使大範圍的敵人受到均等的損傷的〝擴散式炸彈〞。若在使用雷射攻擊的時候，投射炸彈的話，則會成爲可以使敵人受到重大損傷的〝雷射炸彈〞。

活用標準裝備〝OPTION〞!!

只要按下了□鈕，那麼在座機的前方的OPTION就會移動，就可以發射出威力更加強大，更具有破壞力的雷射，但是不知道是不是能量會被武器消耗去的關係，移動的速度卻會變慢，這可說是本遊戲的一項缺點。

各項評分指數



●編輯部評論

本款遊戲射擊的感覺非常好，而且當火力提升到最強時，或是使用炸彈時，畫面也是製作得相當精美，不過玩起來實在令人覺得有點難，事實上，即使不斷地使用接關，要破關也不是一件很簡單的事，所以玩家在玩的時候必須很小心，如果太隨便的話，可會後悔哦！

●遊戲優缺評論點

○遊戲難度高。
○只要連續擊倒敵人的話，就可以得高分的ＧＰ（GET POINT） 得分方法，令人覺得有得分的快感。
○本款遊戲有些地方令人覺得有〝東亞計劃〞這款遊戲的味道。
○男人就是應該玩縱捲軸的射擊遊戲。
×敵人發射的子彈實在太多絲毫沒有躲避的空間。
×如果不使用炸彈的話，炸彈的儲存數就不會增加，這一點實在有點奇怪。
×子彈和雷射的切換很難。
×頭目角色很難對付。

シェルショック

戰車雄風

- EAV
- '96/10/25
- ￥5800
- 1PLAY
- 記憶單位 1
- 對應記憶卡



製作小組專訪

整體來說，這款遊戲從遊戲進行前的開場到下達任務之間給人的感覺是難度可能高得令人無法想像。而且也是以影像單純爲特徵的3D射擊遊戲，說是屬於坦克戰爭，當然會去駕駛戰車了，其中除了砲管會移動外，還會隨著砲塔的方向而前進，和駕駛其它種武器來比是完全不同的感覺喔！如果你也是戰車迷的話，可別錯過了。對了，前進時別遺漏了木箱。



本遊戲可說移植了「飛行任務」等等遊戲的飛行模擬系統。雖然計量儀器並未模擬到非常逼眞的程度，不過它鐵定是一款可以讓你將敵人打個夠的射擊遊戲。可將心中的不爽發洩於遊戲中，而這款「戰車雄風」的樂趣，莫過於就是能通過每一關的考驗的那股快感了吧！

重點介紹

CHECK POINT

簡單的遊戲風格，感覺像MTV？

時代背景設定於世紀末期，遊戲整體的氣氛、登場人物、BGM等都被設計得不錯，而觀賞性、音樂的剪輯等也都相當值得鑑賞。而且除了軍事知識外，還可體會到團結合作的重要性喔！

操縱戰車到底是如何的感覺？

本以爲是完全模仿戰車的複雜操作性，沒想到卻是簡單得令人困惑。也許是個人感覺吧！覺得遊戲中的駕駛感也可以當作是其它工具的駕駛感…。之所以這麼說並非是抱怨啦！因爲仍然可以知道它是承續歐美製遊戲而來的，仍具相當遊戲性質的。

各項評分指數



在未來世界中開始的坦克大戰

時間是1997年，地球上充滿了恐怖活動、紛爭，以及瀆職的現象。不過仍是存留著一股正義力量，那就是傭兵部隊一塔・渥魯汀茲。

而玩家即是扮演部隊中的新加入美國傭兵，駕駛著「M－13」馳騁於世界中去完成被賦予的任務。隨著履帶的聲音，眼前樹木一一倒向兩側，而敵人的戰車及裝甲車等則正佔據前方…。整體而言，這是一款有濃厚重量感、親駕戰車感覺的3D射擊遊戲。

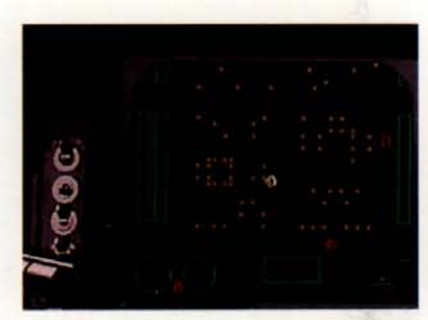


▲這是基本上有的砲塔視點，而砲口可以移動、瞄準敵人更是不用說。

完成數個任務後可增強坦克威力



▲匆忙間，敵人轟隆隆地出現了，開始時最好先買裝甲設備。



▲執行任務時還有戰場觀看模式可看。

遊戲中，在被給予的任務方面有破壞敵人部隊、解救人質等等，每關都有不同的任務，而根據指示去完任務後就可以過關了。不過愈前進的話，敵人的攻擊也愈猛烈，再厚裝甲的坦克也沒用。這時就要利用完成任務後所獲得的獎金去購買裝備了。其中包括了可增加防禦力的裝甲，提升機動力的引擎、強力無比的導彈等等。照著你所想像般，把自己的戰車變成世上最強的戰車吧！

以獎金來購換設備



▲感覺像是武器百貨店，辛苦地把錢存下來購買好的配備吧！

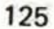
●編輯部評論

這是一款專注於擊敗敵人後前進、具高快感的遊戲，操作感也由於坦克可以在砲塔轉向時仍可向前直駛而令人欣喜。此外，同伴間栩栩如生的逼眞感眞的很棒，只不過設計上缺乏了戰車特有的重量感以及用履帶前進的感覺，只覺好像是在地面上行走般而已…。

●遊戲優缺評論點

○必須邊考慮戰略邊進行的戰爭遊戲，對於手指靈活度沒信心者也非大問題。
○BGM超群，也頗具特色。
×並未有期待中閃避敵人後馬上攻擊的快感。
×畫面圖片有點乏味的感覺。







若是喜歡科幻電影３Ｄ立體射擊的人，對於在遊戲中那些不足的部分，都能以自己的想像力來輔助。順便提一下，我也是這樣的人。不過，要是一冷靜地看，就會發現這個遊戲的多邊形及遊戲的平衡度和電影畫面的使用，都不是那麼地恰當。玩家或許也會介意吧！

重點介紹

CHECK POINT

畫面品質相當精緻和深具吸引力

這個遊戲中最令人著迷、有魅力的就是演出的畫面，在廣闊的宇宙空間中飛行而去時，突然間出現了巨大的要塞、導航雷射或是光子魚雷等等，發射時所閃出的光線都會令玩家意想不到的效果產生。在破關之後或是在遊戲結束之時，畫面的表示也有部分令人感受特別地深刻。「好的場面」也是這個遊戲的要素之一。

本遊戲的缺點是多邊形會缺角

本遊戲最大的缺點在於多邊形會缺角。由於遊戲程式尚未成熟，還是一度出現太多角色造成？理由不明。

各項評分指數



DEATH WING デス　ウィング

死亡鐵翼

■Cyber Tech Designs
■'96/10/25
■￥5800
■1PLAY
■記憶單位 1

製作小組專訪

這是一款製作得相當刺激好玩的３Ｄ立體射擊遊戲。可以 360度自由地上下來回地迴轉飛翔，而且也有威力十足的頭目角色。玩起來令人感到自己簡直就像是科幻電影裡的主角一般。甚至實地去玩的同時，如果把它錄下來，畫面的精彩程度，絕對不亞於科幻電影。所以隨著玩家所選擇的路線，說不定還可以製造出屬於自己個人風格特色的科幻電影。

以宇宙為舞台的3D射擊遊戲！

描寫宇宙恆星系之間的戰爭的３Ｄ立體射擊遊戲。玩家搭乘上最新的戰鬥機，名稱叫做「卡魯達」，去執行所被派任給予的數個任務。戰鬥的舞台就是廣大寬闊的宇宙空間，不管是由上下左右的各種方向，都可以自由前進。沒有強制的捲軸限制，所以玩家可以自由地飛翔。每個關卡都有巨型的頭目把守著，若能將頭目破壞掉，就能破關。不管是哪個頭目，都要在攻擊方法上，下工夫才行。

可以改變視點！



◀除了從座艙看出去的視點之外，還有從座機背後向前看的視點。

光子魚雷

CLB

以四種武器來執行各種的作戰

從小型的戰鬥機到巨型的頭目，都會成為自己的對手，因此在自己的座機上，必須裝載著各種的兵器。因為依據兵器的不同，所以會有使用上的限制。因此，要好好考慮使用的適當時機。



直射砲

導航雷射

隨著破關，可以選擇遊戲的路線

只要一破關，就能選擇２種不同的遊戲路線。因此，隨著選擇的不同，遊戲的路線就會有所分歧。



▲一過關畫面就能隨自己所喜歡的方向而作出選擇。



▲舞台的設計多彩多姿，不只有宇宙空間，也有些舞台是以恆星上空為背景。

●編輯部評論

雖然說是已知道了如何操作遊戲的方式，但在操作上不旦非常難，經常在「啊！」的一聲之中，就結束了整個遊戲。以眞正的３Ｄ立體射擊為目標而作的遊戲，這種高難度的設計眞能把這種理念傳達給玩家嗎？我個人認為難度調低一點比較好。本作只適合熟讀說明書的人。

●遊戲優缺評論點

○在宇宙間自由地來回飛翔，覺得自己像科幻電影裡的主角一般。
○導航雷射或是光子魚雷發射的光線有很好的感覺。
○在ＣＧ畫面中登場的座機十分地酷、十分地帥氣。
○每關的背景及頭目角色等，是經過精心設計而成。
×座機的衝撞判定，特別是對山壁等背景，在接觸時很不容易下判斷。
×遊戲的平衡度調得不好，常會突然被擊中。
×多邊形處理不好。在敵人突然消失以及出現時，會喪失了玩的興緻。





這款遊戲對於年近30歲，反應漸漸遲緩的我來說，雖然頗具有吸引力，不過實際遊玩時，卻是十分累人的。然而對於時下的年輕人來說，想要在遊戲中破關，應該是件輕而易舉的事吧！姑且不論小編的功力高低，它可以說是一款光看畫面便能令人滿足的作品。

重點介紹

CHECK POINT

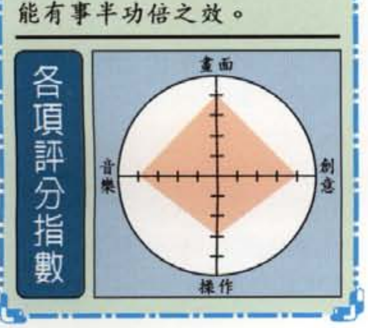
對射擊遊戲苦惱的人可在選單中調整環境

在OPTION選單中，玩家可變更自機的殘機數，並且自由地調整全部8階段的遊戲難度。此外您還可任意地設定按鈕的使用方法，對於那些懶得連續地按鈕的玩家來說，設定連發的按鈕，可能是最簡便的方法吧！

2人同時遊玩時可出現更強大的攻擊

在2人同時進行遊戲的情況下，一旦PLAYER 1與PLAYER 2的自機相互接近，就能擊發出強力的特殊攻擊。這種特殊攻擊，根據2人所選擇的自機屬性，讓戰鬥的進行能夠更加的順利，而且攻擊能有事半功倍之效。

各項評分指數



セクシーパロディウス

性感瘋狂大射擊

- 柯拿米
- '96/11/01
- ￥4800
- 1PLAY
- 記憶單位1

遊戲種類

製作小組專訪

針對這款〝性感瘋狂大射擊〞，雖然各界都有不同的評價。不過請別忘了，這是一款射擊遊戲。以一款射擊作品而言，這款遊戲的確具備了吸引射擊遊戲迷的實力。舉例來說，此作所採用的過關標準制，就是射擊迷們頗爲稱道的遊戲要素。此外，遊戲中所要安排的獨特舞台，也是值得大家一看的，因此整體而言，這款作品可以說是款可以一玩的遊戲。

再度集結的高人氣角色們！

雖然在這款「性感瘋狂大射擊」中登場的角色，都是以往已在柯拿米作品中出現的人物，但是由於在此作中登場了許多創新的遊戲舞台，因此它還是新鮮感十足的。

此作除了安排有全部8階段的難易度設定，以及合計16種的遊戲角色之外，還搭載有全新的「舞台過關標準系統」。依照各個舞台所設定標準的達成度，將決定玩家必須前往的舞台以及動畫，這種設計，能讓玩家即使玩上百遍，亦不會感到厭煩。



過關標準的達成與否，將決定前行的舞台

隨著章魚助他們所接受案件委託的內容不同，玩家在各舞台要達到的過關標準也會跟著改變。視玩家達成這些過關標準與否，遊戲進行的路線也會更改。

照這個設計來看，多玩幾次，就可能出現不同的路線。而爲了玩到所有的舞台，有時可能還要故意沒達成標準呢！





新角色的登場，讓遊戲更加熱鬧

拿到白色鐘鈴，就會出現助手角色亞歷山大。他會幫玩家回收硬幣，也會以機體衝撞敵人，算是一個既可愛、又有用的好幫手。不過碰上頭目時，他就變成縮頭烏龜了。



▲白色鐘鈴出現。在鐘鈴之上將冒出「ALEX」的字樣，因此不難辨視。

◀在與頭目對戰之際，亞歷山大只會躲在玩家的身後，派不上用場。

●編輯部評論

此作的移植完整度是不須多言的。讀取遊戲的時間非常的短，讓玩家不必苦苦地等待。爲大型電玩版而著迷的您，相信一定是在「速攻」之下，才購得這款軟體吧！在遊戲內容方面，由於在各個舞台中設定了過關標準，因此讓這款射擊作品更加富有挑戰性。

●遊戲優缺評論點

- ○由於在舞台中也會出現死胡同或是無法穿越的牆壁，因此玩家必須具備善用鐘鈴效果的技巧。在射擊遊戲中，亦具有解謎命智遊戲的樂趣。
- ○豐富的角色與熱鬧的演出，令人感到愉快。
- ○無限制接關與機體更換等要素，讓初學者亦能玩到遊戲的最後。
- ○由於機體強化容易，因此可享受爽快感十足的攻擊
- ×舞台數略嫌少了點。
- ×背景與障礙物難以辨視。
- ×過關標準的限制嚴苛。望標準可由玩家自由設定。

遊戲種類

ベルトロガー９

木星戰記

■元氣　■1PLAY
■'96/11/15　■記憶單位１
■￥6300

製作小組專訪

這款聚合了元氣公司強大ＰＯＷＥＲ與熱力的「木星戰記」，終於在廣大遊戲迷的期待下，於´96年11月15日正式發售了！請玩家們從這款作品中，感受一下開發小組的製作熱忱吧！首批的上市特典軟體，除了以特殊包裝來問世之外，於盒中還附上了「木星戰記」的視覺圖像畫册，讓玩家能夠在遊戲中與遊戲外，皆可欣賞迫力十足的視覺畫面。

STG

從開場的ＣＦ動畫開始，各式華麗的演出將在遊戲的各個處所出現。在不知不覺中，自己已深深被此作的遊戲世界給吸引。整體而言，這是一款完成度相當高的作品，喜歡星際大戰這種類型作品的玩家，一定會喜歡這款遊戲。此外；小林誠的角色設計也值得一看！

重點介紹

CHECK POINT

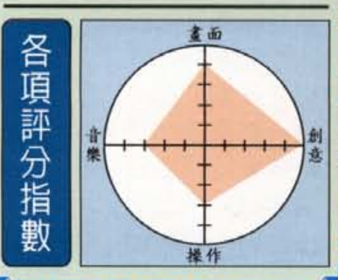
在各個舞台導入指示讓玩家有行動的方向

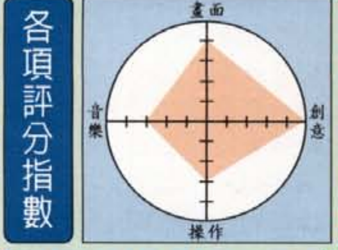
在舞台開始時，玩家可以從ＣＧ動畫中，找到行動的指示。在此同時，由於目的地場所與現在機體位置等內容，皆將以立體地圖來表現出，因此讓玩家能夠很清楚地知道自己該做些什麼，該如何地行動。也許是件十分體貼的考量吧？總而言之，在遊戲開始前，導入遊戲進行方向的指示，可是令人高興的設計。

寫實的映像與演出構築出獨特的世界觀

在遊戲途中所出現的伙伴通信場面，以及在重要場合中所插入的ＣＧ動畫，構築出此作獨特的世界觀。

各項評分指數





強硬派的映像與華麗的演出

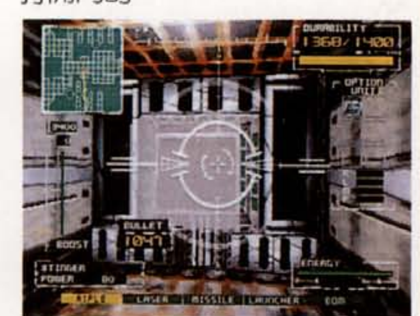
在曾經製作過數款名作的開發小組努力下，這款富深度的３Ｄ射擊遊戲終於誕生。為了調查在宇宙時代資源探查殖民地「木星９號」上發生異變的原因，主角必須乘入人形機器，不斷擊破來襲的敵機器人，在舞台中持續前進。在殖民地內的畫面，是以ＰＯＬＹＧＯＮ來構築出具有高度差的寫實立體空間。此外，在遊戲中穿插的各種伙伴通信與ＣＧ動畫，都是讓此作的演出更具臨場感的重要因素。

不斷擊破頑敵，在迷宮中探索前進

在冒險的舞台，即殖民地內，是個像迷宮般的構造。裡面分有數層，每一層的作戰內容都不同。當玩家在進行作戰，往下一樓層前進時，是必須找出在樓層中的鑰匙，才可以打開門的。



▲在樓層中使用某個電腦的末端可獲得情報。



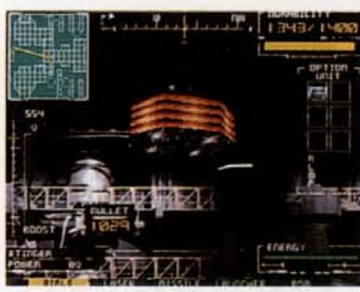
▲舞台開始時將出現作戰指示。完成指示後，便可前往下一個樓層探險。

使用跳躍的技巧來攻略立體地圖

玩家所操縱的機體是備有跳躍機能的。不過，有作用時間的限制，即在有的樓層中，非使用跳躍機能的話，是不行前進的。



◀舞台間的移動，以ＣＧ動畫來表現。



▲從昇降板上跳出。注意著地位置，並飛快前進至上方的樓層吧！



▲浮在空中的昇降板。乘上它跳躍，即可前往上方的樓層。

●編輯部評論

這是一款能夠讓遊戲迷們感到滿足的作品。在遊戲世界中出現的高品質圖像與用心製作的角色演出，令人感到興奮極了。此外，由於在遊戲內容中導入了跳躍動作，因此讓迷宮探索或是與敵機戰鬥時的樂趣提昇了許多。這真的是款值得推薦的好作品，玩家們不妨一試。

●遊戲優缺評論點

○導入高度的概念，讓玩家們能夠使用更加寫實的戰鬥動作。
○以曾獲「日本科幻諾貝爾大獎」的小說家佐藤哲也之秀逸作品為題裁，在劇情方面的豐富性，絕對是無庸置疑的。
○華麗的ＣＧ動畫，讓玩家樂在其中。
×日幣￥6300圓的價格，稍嫌高了點，若是便宜一點會更好。
×在繪圖方面，有若干部分略顯粗糙，希望下次在製作遊戲時，能夠多加留意才好。



只在很久以前看過卡通，對原作劇情幾乎完全不了解的我，也能夠在這款遊戲中，享受到純粹以射擊來享受的樂趣。可變化PSYCHO鎗彈道的部份十分有趣。在劇情安排與舞台設計上也十分的用心。玩家或許可以用欣賞一齣卡通的感覺，來享受這款遊戲的樂趣。

重點介紹

CHECK POINT

讓玩家不會感到厭倦的18個創意舞台

過去這種類型的3D迷宮型射擊遊戲，往往會流於在打倒小嘍囉之後挑戰頭目的單調形式。不過在此作中，您將看不到這種現象出現。因爲在遊戲進行中，玩家將在豐富的劇情演出下，於舞台中不斷前進。

隨處都可聽到著名配音人員的完美配聲

在舞台過關後的動畫場面中，或是在重要事件出現之時，都能夠聽到著名配音人員的專業配聲。在吻合各個角色形象的配音人員配聲下（如負責主角柯布拉配聲的金良名作等），讓玩家可更深一層地進入遊戲世界當中。

各項評分指數



SPACE ADVENTURE COBRA THE SHOOTING

眼鏡蛇

■達卡拉	■1PLAY
■'96/11/22	■記憶單位 1
■¥5800	

製作小組專訪

這是一款十分令人期待的作品，其魅力不但風靡了「眼鏡蛇」遊戲迷們，還攜獲了不少其他玩家的心。在遊戲中，玩家必須在原創的劇情中，解開種種的謎團，並且追求美女來掌握各種線索。在遊戲過程中，希望玩家們能夠感受到存在遊戲世界中的熱烈氣氛，讓眼鏡蛇帶您到各個風格迴異的舞台中，品味不同於一般射擊遊戲的樂趣。

擊發Psycho槍，在舞台中掃除惡敵！

大受歡迎的寺澤武一原創小說『眼鏡蛇』，終於以射擊作品的型態在PS中登場了！遊戲中，玩家將擔任主角柯布拉的角色，巧妙地操作那把能夠自由改變彈道的神經槍，在舞台中打倒敵人持續前進。收錄的全部18個舞台皆是爲劇情而量身訂作的，其中包括水中與宇宙船內等獨特場所。此外，由於在作品中啓用了許多的有名配音員來發聲，因此在遊戲中的重要場面以及主要角色的對話場景中，都會導入配音員的生動配音。



可自由地變化Psycho鎗的彈道

主角的武器是神經槍，其特性是彈道可以上下左右自由彎曲。因爲如此，就算敵人隱藏在牆壁中或是空中敵人，也可加以攻擊。此外，還有可能連發。

▲以口鈕擊發後，可操作方向鈕作8個方向的攻擊。



▲在隱蔽處發現敵人，趕快讓子彈向左急彎來擊中敵人吧！

過關條件各異的多樣化舞台

共有18個原創劇本，各章都有風格不同之特點。只要達成特定過關條件，便可過關。



▲這是水中舞台。在敵人不會出現的立體構造迷宮中找到出口，是您最終的目標。



▲閃過以強制捲軸鄰接的高樓群，到達目的地就算過關了。

●編輯部評論

將寺澤武一的名作「眼鏡蛇」與3D射擊遊戲結合在一起，引發人們想玩的興緻。雖然原先認爲這款作品是一款高難度遊戲，但意外地，這卻是一款任誰都能享受其遊戲樂趣的大衆化作品。由於PSYCHO槍可改變彈道，因此即使在擊發之前沒有用心瞄準，亦能擊中敵人。

●遊戲優缺評論點

○可以自由變化神經槍的彈道。
○各舞台皆有其特色，而且過關條件也各異。
○畫面上常會表示出地圖。
○整體難度低，可讓遊戲順利地展開。
○在各個處所中，導入了著名配音人員的配聲。
×與敵人之間的距離感難以掌握，讓子彈較不容易擊中敵人。
×舞台數雖多，但皆略嫌過短，讓玩家在短時間內就過關了。
×整體而言，圖像的品質略嫌樸素。



AIRGRAVE

空擊悍將

■SANTOS ■1PLAY
■'96/11/29 ■記憶單位 1
■￥5800

製作小組專訪

這是一款充滿爽快感的射擊遊戲。對空、對地攻擊雖然可以只用1個按鈕來作動，不過玩家也可以在OPTION項目中，按自己的喜好來分用攻擊的對應鈕。此外，由於在各個舞台之間，又穿插了由熱門演唱家負責配音的華麗動畫場面，因此使得遊戲的氣氛更加的熱烈。整體而言，這款射擊作品可以說是一款簡單卻不失趣味的難得作品。

STG

這是一款簡單易玩的射擊作品。就連射擊遊戲初學者與那些對於射擊遊戲感到頭疼的玩家，也能夠輕易地上手，這也許要歸因於機體的防護系統吧！在遊戲進行中亦會不斷出現補充防護系統的道具，讓玩家無後顧之憂。此外，各舞台之間的動畫亦是值得一看的。

重點介紹

CHECK POINT

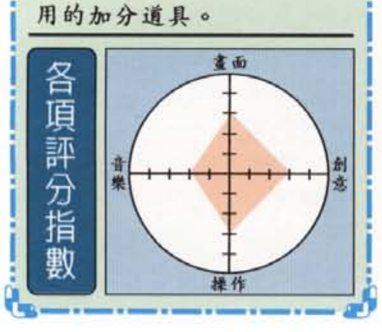
由於使用的按鈕少 因此初學者亦能享樂

主要的攻擊型式是對空與對地共用一鈕，而且附上了連射機能。由於只有在發動特殊行動時才需要操作其他的按鈕，因此讓玩家可以專心一意地移動自機。此外，若是玩家能把難易度設定至最低，便可無限制地接關。

以道具的取得來強化自機的流暢升級系統

在將敵人擊滅之後，畫面上就會出現各式各樣的道具。道具大致上分成2類，其中能夠強化自機的道具，還具備呈現短暫無敵狀態的效果。而金色或是銀色等徽章類道具，則是屬於具有加分效用的加分道具。

各項評分指數



能輕鬆上手的縱捲軸射擊遊戲

此作的遊戲背景是與MVCOC軍對戰的最前線。在巨大的航空機型態母艦芬貝爾上，正是玩家們所屬飛行部隊「藍色幽夢」隊駐紮地。而玩家的最終目的，就是在艦長的指示下，不斷地完成各種作戰任務，最後讓戰爭終結。



◀內容不慍不火，是款恰如其份的射擊作品。

遊戲的類型是典型的縱捲軸型射擊遊戲。由於既沒有艱深的操作系統，又安排威力強大的攻擊方式，因此可說是一款能讓玩家充分享受射擊爽快感的射擊作品。

活用飛行官的特長來達成作戰任務！

玩家可選角色，一共有4位。有能力十分平均的神秘青年艾因、攻擊及防禦力俱佳的藍帶、對空攻擊的能手雷尼、對地攻擊強的謎之少女佩爾4位。選擇不同的駕駛員，其機體性能也將隨之變化。

▼說明具體作戰內容的動畫場面可說是氣氛十足，令人印象深刻。





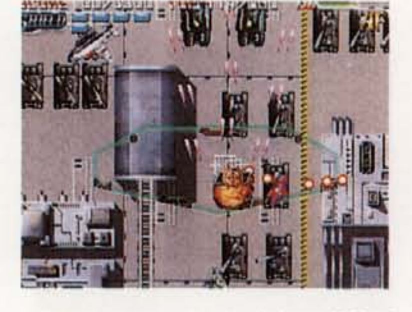
▲使用衝刺的技巧，可讓自機瞬時地渡過苦境。

使用火焰彈來進行對地攻擊是！

無論是攻擊目標物或頭目戰，對地攻擊都是十分重要的部份。特別是要精通追蹤火焰，才能順利過關，請切記！

▶青色道具可用來回復防禦系統。





▲火焰彈將以「集氣攻擊」的形式來發動，使用準星來鎖定框框中的敵人吧！

●編輯部評論

持續按著射擊鈕來鎖定地上敵軍的系統，是令人感到新鮮而有趣的。而且一次能夠鎖定多數敵人再將之破壞，這是何等的爽快啊！不過，在其他的部分則沒有什麼特別值得一提的地方。頭目與背景畫面，雖然皆以POLYGON繪製，但在遊戲中似乎並未將它們活用。

●遊戲優缺評論點

○操作系統簡單，在最低難度的遊戲中亦可無限制接關，因此讓那些對於射擊遊戲感到傷腦筋的玩家，亦能從中得到樂趣。
○在任務與任務之間穿插的華麗動畫，增加了遊戲的氣氛。
○角色的造型獨特、會話內容豐富，讓人能從其中獲得樂趣。
×標靶目標不明確，讓人不易察覺。
×高度的概念不夠清楚，讓畫面的層次感難以突顯，這倒也是值得再改進的一點。

タイムボカンシリーズ　ボカンと一發！ドロンボー

救難小英雄2

■帕布雷斯特　■1PLAY
■'96/11/29　■記憶單位1
■￥5800

遊戲種類



在玩這款遊戲時，會讓人回憶起令人懷念的孩提時代。相信在玩家之中；也有不少人是與我有相同感觸吧！在時下的年輕人之中，或許也有人知道這款卡通。如果您是這些玩家中的其中一員，那麼這款「救難小英雄」，將是您絕對不容錯過的。

重點介紹

CHECK POINT

曾在卡通系列登場的角色將齊聚一堂！

曾在「救難小英雄」卡通系列作品中登場的歷代英雄與搭乘機體，這回將重新齊聚在此作當中。相信卡通迷們一定感動得痛哭流涕吧！歷代英雄機體的登場場面與攻擊場面，當然是忠於電視卡通的唷！

難度相當的低，是款可輕鬆遊玩的ＳＴＧ

遊戲的平衡感與反應度非常良好。是近年來難得一見的射擊作品。不過，由於其難度被列入低等級部門，因此似乎無法滿足射擊迷們的期待。不管怎樣，由於此作安排有4階段的難易度設定，因此自由地調節難度。

各項評分指數



製作小組專訪

製作「救難小英雄」遊戲系列的原因，是想要讓那些往日曾經爲這齣卡通著迷，並且能在不經意中哼上幾句主題曲的玩家們，可以再度地藉由這款作品，重拾當年的回憶。整體而言，這是一款在各個舞台中導入懷念場景，令人光看就覺得有趣的射擊作品。過去爲大家所熟悉的「救難小英雄」角色們，穿越了時空，讓電視卡通的獨特氣氛再度呈現在遊戲之中。

令人懷念的卡通在PS中復活！

曾在廿年前播映的電視卡通「救難小英雄」系列，這次以射擊遊戲的型態重回ＰＳ與大家相見。在這回的遊戲之中，將以鬼王３人組的多瓏裘、伯野其以及童茲拉爲主角。他們將操縱在卡通系列中登場的６架鬼王機體，來向宿敵〝歷代英雄機體〞們挑戰。此外，由於ＰＳ版遊戲是屬於完全原創劇情，因此鬼王３人組的台詞也是全新錄製的。在遊戲之末，也會播放出與電視卡通相同的各個主題曲。

▶集到一百個骷髏頭之後，機器人就會開始變形。

活用３種操作技巧向前邁進

各關都有歷代英雄機器人等待玩家的挑戰。總共有７個頭目。一開始會先面對許多小嘍囉。而隨著前進，在關卡的中間和最後就會有頭目機器人的出現。在不停的攻擊中，頭目會無限制的後退。要一直到完全擊敗頭目才能進到下一關。

▶攻擊的威力可作最多５階段的強化。



▶裝塡爆彈之後，只須再度按鈕便可擊發。

歷代英雄機器人登場囉!!

遊戲的進行，是以縱向捲軸方式前進。當遊戲開始時，有六部鬼王機體可供玩家選擇。但是當玩家過關時，又會有三架額外機體可供玩家來選擇。如此一共有九部機體可供使用。其基本技巧有移動、射擊、骷髏爆彈以及大翻轉。



▲遊戲之初的敵人是小嘍囉角色。此時是強化機體的時機。



▲這是頭目角色登場的場面。

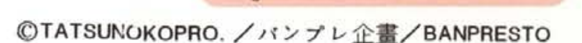
●編輯部評論

這是一款登場人物早已爲大家所熟悉而喜愛的縱捲軸型射擊遊戲。玩家能夠透過這款作品來回味當年的卡通，在那個年代長大的玩家們，相信已經購得這款珍貴的作品了吧！在遊戲本身方面，由於將難度刻意壓低，因此讓初學者亦能輕易上手。忠於原味的演出，令人感動。

●遊戲優缺評論點

○曾在系列作品中登場的歷代英雄與機體大集合。
○演出畫面與背景音樂幾乎與電視卡通相同。
○由於操作系統十分簡單，遊戲平衡度亦非常良好，因此可以輕鬆地遊玩。
○難易度設定的平衡度也十分的完善，可配合玩家的等級，來享受不同的遊戲樂趣。
○劇情爲ＰＳ所獨創的故事內容。
×如果可能的話，希望能夠加入歷代英雄們的聲音。若有機會推出續篇作品，可以將這種設計列入考慮。





遊戲種類

エクストラブライト

要塞巡航

■亞斯基 ■1PLAY
■'96/12/06 ■記憶單位 2～4
■¥5800

製作小組專訪

宛如雲霄飛車般的遊戲舞台，是令人著迷的。富有深度的劇情，也是讓人沈醉其中的。若是要以一般話來形容這款「要塞巡航」的魅力，那麼以上的這段話，可能是再適合也不過了。配合上折笠愛、橫山佐智等優秀的配音人員來點綴劇情，讓此作顯得更加地華麗化，同時也能讓玩家有種身歷其境的感覺，似乎能夠拯救宇宙的人，只剩下您自己而已。

與美少女們一同拯救銀河！

目前銀河劃分爲帝國與聯邦之間，正爲達成和平協議而努力。不過當此之時，宇宙要塞的電腦機體卻展開了瘋狂的行動，在它發射出要塞終極兵器「黑洞巨砲」之後，宇宙便因此而瀕臨滅亡的命運。

玩家必須從美少女銀河戰士3人小組中選出1人，操作戰鬥機來破壞電腦機體的大本營。要塞內的通道十分地曲折起伏，由彎道與落穴等複雜結構所組成。而且在通道內還配備有由電腦機體操縱的自動兵器，玩家在進行舞台攻略時，可千萬不能大意。


▲瘋狂電腦機所派遣而來的兵器群，將阻擋主角前行。

可配合機體特性選擇

玩家從3架性能不同的機體中，選出一架來操作。自機不只可以提昇等級，還可裝備輔助兵器。通過舞台之後，可選擇的機體增加，武器種類也會變呢！



▶擁有華麗的動畫，3位美少女都擁有其各自的個性。

▲武器在舞台之間可以更換，也可連裝同種武器。

破壞瘋狂電腦的核心地帶

到達最終目標核心的路途，是非常漫長的。各關最後出現的頭目，就是最強的自動化兵器。形狀都是圓盤或其他稀奇古怪的外貌。頭目的外形還將有所變化，此外，也會使用光子魚雷等武器，猛烈地攻擊而來。




動畫的品質相當完美。除此之外，此作的3D畫面、美少女以及配音人員等要素，皆是其超群出衆之處。不過包括頭目角色在內的機體設計都稍嫌粗糙，則是其美中不足的一點。此外，此作讓人有種無法讓其動畫與遊戲加以統一的感覺，若能讓它們統一風格會更好。

重點介紹

CHECK POINT

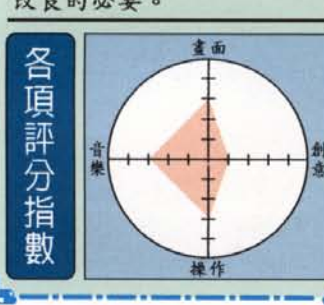
愈往舞台中前往 興奮度將愈高

在充滿迫力感的開始動畫結束之後，緊接地就要進入正式的遊戲。在遊戲開始前，畫面上將針對玩家的任務做說明。透過說明讓玩家得知銀河系即將瀕臨滅亡的危機情報。而且在拯救宇宙任務中，還讓玩家感受到此作的緊迫感。

再怎麼攻擊頭目角色 它也不會有任何反應

與精心製作的動畫場面比較起來，3D戰鬥畫面的圖像是略嫌不夠美觀的。這些畫面看在射擊遊戲迷眼裡，可能是最不能令他們滿意之處。砲彈使用時的畫面，仍有改良的必要。

各項評分指數



●編輯部評論

就射擊遊戲而言，這款作品只能算是普通的，不過爲什麼我還會給它不錯的評價呢？那是因爲過關後所追加的附加模式對白，實在是太棒了。遊戲迷們一定要注意，實際上在這款作品中還隱藏了一架特別的機體。而負責其角色發聲的則是著名的配音員折笠愛。

●遊戲優缺評論點

○開場動畫以及在舞台間穿插的動畫，升高了遊戲的緊張感。
○設定細微，重視劇情性。
○自機被敵彈擊中後，會有美少女聲音來爲您加油。
○即使全部過關，您也可以透過自機的更換以及路線的變更來再度挑戰。
○射擊畫面的色彩豐富。
×畫面處理緩慢，欠缺3D舞台的深度表現。
×即使自機的飛彈命中了敵頭目，敵頭目也不會有什麼大反應，令人難以知道是否擊中。
×動畫與射擊畫面不搭調。

ガイアシード

蓋亞戰機

■TECHNO SOLEIL ■1PLAY
■'96/12/13 ■記憶單位 1
■￥5800





這是令人感到懷念的遊戲。其風格與以往的射擊遊戲相近，雖然其難度頗高。不過可隨時間經過自動回復創傷的系統，可讓初學者也能放心地遊玩。整體看來，這是一款適合大家來玩的作品。如果能在其他系統上再作加強，那麼就可說是一款不錯的作品了。

重點介紹

CHECK POINT

雖是典型的射擊遊戲但仍頗具味道

雖然與以往的射擊遊戲比較起來，並沒有什麼很大的不同點。不過它在許多細微的部份，卻處理得很細心。例如敵角色出現的方法處理得是相當不錯，其中擴大縮小機能的使用，彷彿讓玩家有種身歷其境的感覺。

「蓋亞戰機」獨自的特色是必須強化的

這款遊戲的特徵之一，就是能夠隨時間自動回復創傷的遊戲要素。這項設計是在以往射擊遊戲中所不曾出現的新要素，十分地具有新鮮感與創意感。不過除了這項創新的設計之外，在遊戲中似乎找不到任何原創的要素。

各項評分指數



製作小組專訪

好壞評價各半的防護罩自動回復系統，是一種十分創新的遊戲要素，在這種要素的作用下，玩家便可以操作著自機來抵擋巨大雷射，或是撞擊敵人與牆壁了（玩家們可不要當眞照我的話做喔！）

在遊戲的進行上也十分的流暢，並不會發生進行緩慢的狀況，讓玩家在進行遊戲時，感到十分的暢快。

屬於採用防護罩的射擊遊戲

這是一款典型的橫向捲軸射擊遊戲。玩家在遊戲中，必須操作著自我修復型戰略機「阿達瑪斯」號，在全部的7個舞台中前進。自機在受到創傷後，可隨著時間的經過自動回復，是這款遊戲中的嶄新要素。這項要素的導入，讓不擅於閃避子彈的玩家也能夠安心地遊玩。不過，由於在遊戲中導入此項自動回復要素，因此在遊戲本身方面，便特意地將難度升高。不過請您放心，您只要在OPTION模式中變更難度，便能以適合自己的難度來展開遊戲。



靈活運用主砲、支援砲等3種武器

在「蓋亞戰機」中，除了基本的主要射擊之外，還有一個叫貫穿火的強化射擊。所謂貫穿火，就是當能源呈現最大時，就可以發射時，就會馬上使畫面上的全部敵人造成損傷。而能源的裝塡量，也會使用畫面右下的紅色量表顯示出來。它在使用時，會隨著能源消費時間的經過而回復。



▲發射極太之雷射。這是個具有貫通力的強力攻擊。

毫無後顧之憂的防護罩自動回復機能



▲沒關係，隨著時間經過，量表值將自動回復。

自機「阿達瑪斯」是裝備著防護罩的，防護罩會因敵人的攻擊或碰到牆壁等物時而減少。不過「阿達瑪斯」具有自己再生的能力，會隨著時間的經過而一點點的恢復防護罩。所以玩家大可放心的縱容自己去玩，只要高興即可。像這樣棒的遊戲，眞是帥呆了。

●編輯部評論



防護罩自動回復的系統，是一項令人產生好感的遊戲要素。此外，高速度的自動連射系統，能夠讓人享受到射擊遊戲所不可欠缺的爽快感。不過在圖像的品質方面，則較欠缺魅力。在射擊遊戲繁多的PS中，這款遊戲要受到大家的重視，還需要下一番工夫。

●遊戲優缺評論點

○由於自機裝配有防護罩這項標準配備，因此讓不擅於閃避子彈的玩家，也能夠安心遊玩。
○神秘感十足的音樂，醞釀出極佳的遊戲氣氛。
○操作系統十分簡單易懂。
×難度高了些。
×幾乎與以往的射擊遊戲相類似。
×就現代的遊戲來說，此作稍爲簡化了些。
×希望在遊戲中能夠安排2人玩的模式。
×希望能夠在遊戲中，導入一些新要素，讓作品脫離傳統射擊遊戲的巢穴。

實況おしゃべり　パロディウス～forever with me～

實況瘋狂大射擊

■柯拿米　■1～2PLAY
■'96/12/20　■記憶單位 1
■¥4800

製作小組專訪

顧名思義，在這回的「實況瘋狂大射擊」中，將隨時地出現由人氣配音人員負責播報的實況報導，在玩家作出攻擊或是發生失誤之時，播報人員亦將熱情地在遊戲中播報。此外，他有時也會爲您指示敵人的出現位置與隱藏角色的存在處，因此這項實況報導，亦具備了支援玩家的作用。所以相信在配音人員的熱情播報下，也使用得遊戲的氣氛更加熱烈。



在以往能夠讓玩家一邊玩、一邊捧腹大笑的喜感內容中，又全新加入了「聽覺」上的〝笑〞果。這項系統的導入，讓系列作品的〝瘋狂〞程度又更加提昇。雖然實況報導的內容，在聽聽之後會感到厭煩，但就射擊面來說，其完成度是相當高的。

重點介紹

CHECK POINT

角色與背景的處理十分具有喜感。

除了遊戲的賣點〝實況音聲報導〞之外，登場的角色和背景的畫面，亦是讓此作的喜感提昇之重要因素。在登場的角色方面，還收錄了曾在柯拿米作品中大受歡迎的角色，並將這些角色經過滑稽化後，才讓他們登場。

承襲至系列作品的高難度遊戲風格

這款作品亦不外於系列作品中，難度可說是異常高的了。若不能夠察覺敵人的攻擊模式，想要過關可眞是如登天還難啊！雖玩家可在ＯＰＴＩＯＮ模式中設定難易度，但難的東西不管您再怎麼簡單化，它還是難的。

各項評分指數



在爆笑射擊中，加入了實況報導的要素!!

個性化的角色以及獨特的遊戲喜感，向來是「瘋狂大射擊」系列作品的魅力所在。這回在ＰＳ登場的「實況瘋狂大射擊」，是95年底在ＳＦＣ中發售同名作品的移植版。ＰＳ版除了將ＳＦＣ版的優點完整地保留下來之外，還加入了實況報導的演出，將豐富多變、清新美妙的音聲表現導入了遊戲之中，特別是在２人玩的遊戲模式中，導入實況報導。因此讓玩家們可以感受到更加熱鬧的遊戲氣氛。此外，遊戲中亦追加２款迷你遊戲眞是令人高興的。





◀以滑稽化的造型登場的角色。

優秀配音員的實況播報，讓遊戲更熱烈！

隨時插入的實況播報，會以充滿幽默的口吻爲各位解說所說的內容，而其內容中會有玩家的攻擊和miss的狀況。另外會告之敵人的出現位置和隱藏角色的存在。而且也會向各位報告所玩的情形、播報的內容生動有趣，無形中帶動了遊戲氣氛。而使遊戲玩起來的滋味更棒。





與本編遊戲大異其趣的２款附加遊戲

在這回的「實況瘋狂大射擊」，除了一般的模式之外，還收錄了兩個附加的遊戲，其基本操作和提昇威力等的規則和本篇相同，不過卻會以許多不同的點數和目的來進行，使玩家體會很新鮮的氣氛。



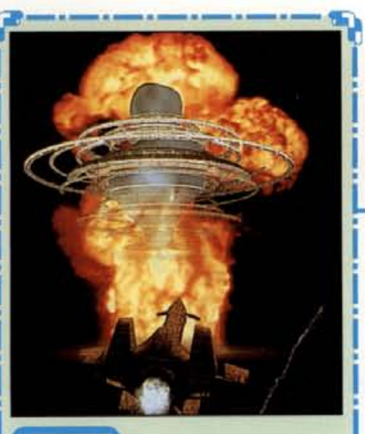


●編輯部評論

在進行這款遊戲之時，除了新導入的實況報導之外，讓人無法感受到有任何新作品的味道。在遊戲系統上，由於與以往的系列作品大致相同，因此或許會讓玩家有點千篇一律的感覺。不過這對於喜歡此系列作品的玩家來說，反而是令人高興的事吧！

●遊戲優缺評論點

- ○在實況報導方面，啓用八奈見乘兒來擔任１Ｐ的播報員、小原梨子來擔任２Ｐ的播報員。
- ○附加的２款遊戲，也是十分富有樂趣的。
- ○在ＯＰＴＩＯＮ模式中，可讓玩家設定連射之有無，被敵人攻擊之比率以及實況報導之ＯＮ／ＯＦＦ等精細設定。
- ○可隨時進行記錄。
- ○定價¥4800圓，十分平民化。
- ×實況報導的變化較少。
- ×難度過高。
- ×讀取時間過長。



ガレオス

異形絕滅戰

■亞特拉斯 ■1PLAY
■'96/12/20 ■記憶單位 1
■￥5800

製作小組專訪

不知各位玩家，是否能在外星人的侵略之下，保護全人類的生命安全？在這裡想推薦一種遊戲攻略法給大家。這種方法就是利用障礙物來守護自機的背後方，然後再專心一意地對付前方的敵人。由於在使用這種方法後，即使被小嘍囉角色擊中，也不會遭到很大的傷害。因此在您對於操作系統尚未熟悉之前，可以試試此種戰略。如此會讓您在作戰中更加順利。

雖然我從未曾玩過 3 D視點型的射擊遊戲，不過這款遊戲卻讓我感覺到這種遊戲的樂趣。由於在操作系統中加入了練習模式，因此能讓玩家很快就熟悉操作系統，難度並不是很高，以往曾爲這類 3 D型射擊遊戲感到苦惱的玩家們，可以試試這款作品。

重 點 介 紹

CHECK POINT

以賽車遊戲般的感覺來進行遊戲

由玩家所操縱的卡雷歐斯機，在遊戲中將平貼著地面飛行。在這種情況下，讓玩家彷彿有種在玩賽車遊戲的爽快感。由於舞台內的地形高迭起伏，因此有時機體會激烈地晃動，看起來十分具有迫力感。

熟悉左右移動與跳躍等操作方法

第一次玩 3 D射擊遊戲的玩家或是電玩初學者，在遊戲之初可能會對此作的操作系統大傷腦筋。向左向右移動雖然是以R 1 鈕與L 1 鈕來進行的，不過玩家們卻很容易誤以方向鈕來操作。然而於操作系統並不複雜唷！

各項評分指數



自由自在地飛行在3D空間中！

這是一款以破壞敵軍機動要塞爲目的的 3 D射擊遊戲。玩家在遊戲中必須一邊擊落擋在前方的外星人，一方邊在 7 個舞台中前進。

遊戲的視點分爲機艙視點與自機後方視點 2 種，玩家可以隨喜好選擇 1 種視點來進行遊戲。在舞台開始時，畫面上將爲您說明作戰的內容。舞台的樣式豐富，其中包括敵軍要塞內部以及被寒冰所覆蓋的南極大陸。此外，在遊戲中亦安排有練習模式，雖然在 1 個舞台之內就得結束遊戲，不過玩家可藉由這個難度較低的舞台來簡單地掌握遊戲的流程，等到完全掌握住各種要訣之後，再挑戰正式的模式吧！



▲潛入敵軍要塞內部，去掃遍所有阻礙您的敵人。

找出潛藏在廣大原野中的頭目

遊戲中每個舞台幾乎都是由廣大的原野所構成的。而且其中還存在著無數的敵角色和頭目角色。而頭目角色的出現可由畫面左下的雷達清楚的知道。至於從其後方接近而來的敵人，可藉由警告燈的顯示來得之。故玩家若想順利的過關，可要把頭目找出來。充分的了解的行蹤才行。



▲終於發現頭目！在雷達上，頭目將以藍色的記號來表示。

以強力的支援砲來掃滅群敵

在「異形絕滅戰」中，除了主要武器之外，還可使用強力的輔助武器。而這輔助武器中，則分有 3 種類；分別是可廣範圍攻擊的巨門雷射，可發射強力爆彈的引力爆彈和會自動尾追敵人的追蹤飛彈 3 種。

引力爆彈



◀以強力的爆彈來打倒敵人，其爆風亦具有攻擊效果。

巨門雷射



◀使用攻擊範圍廣的雷射，對付分散開來的敵人。

追蹤飛彈



◀由於它能夠自動追擊敵人，故可對付快速度的敵人。

●編輯部評論



雖然導入星際科幻的要素，但並沒有什麼特別顯眼之處。就 3 D射擊遊戲來說，此作大概可以給60分。自機可向左右橫向移動；這項設計雖然不錯，但個人覺得若能再增加左右回旋與後退的動作，或許會更好些。由於在遊戲終了時的重覆放映機能，讓玩家可多加練習。

●遊戲優缺評論點

○開場畫面的C G動畫十分華麗。
○難度並不十分的高，使遊戲可順暢地進行。
○在各個舞台中圓滿任務之後，可透過重覆播映機能來欣賞自己遊玩的內容。
○附上了練習模式，讓初學者亦能夠安心地遊玩。
×若是能將過關時間以及重覆播放的內容記錄下來，或許會更好。
×若是能在練習模式中，說明道具的使用效果，或許會更好。
×道具在乍看之下都十分相似，令人較難辨視。

スターウォーズ　レベルアサルト２

絕地大反攻Ⅱ

■BPS　■1 PLAY
■'96/12/20　■記憶單位 1
■¥5800　■對應週邊

製作小組專訪

在『絕地大反攻Ⅱ』中登場的影像，是在同名電影系列播映以來，首次影像化的內容。在最新３Ｄ圖像與好萊塢明星寫實的影像登場之下，使得電影中的驚險世界再度呈現在遊戲之中。沒有看過這部電影的玩家，可以透過這款遊戲來體驗一下這部電影的魅力。尤其遊戲於遊戲之上的ＭＯＶＩＥ動畫，以及震撼力十足的劇情，絕對是您必看的。



在ＷＩＮＤＯＷＳ尚未演進至95前，ＣＤ－ＲＯＭ才剛裝備至ＷＩＮＤＯＷＳ機器之際，聽說有一款能夠將實際拍攝的影像溶入遊戲中的作品即將問世，而那款遊戲正是「絕地大反攻」的工作。雖然現在利用實際拍攝手法的遊戲很多，但原創作品卻很少見。

重點介紹

CHECK POINT

操縱在電影中出現的機體來進行戰鬥。

這款遊戲最值得吟味的地方，就是讓玩家能夠操作在電影「絕地大反攻」第３作中登場的戰鬥機。隨著劇情的不斷開展，玩家可以操１Ｘ－ＷＩＮＧ、Ｙ－ＷＩＮＧ等各式各樣的機體在舞台中前進，真是太棒了。

豐富動人的劇情值得一再觀賞

劇情全部由16章構成，每一章的劇情都是十分豐富的。遊戲的主角是原創角色飛行員「路基・旺」，而他將在每一章劇本中被賦予不同的任務。反正很多豐富的內容，都將在『絕地大反攻Ⅱ』中與玩家見面。





一款獨創的電影風射擊遊戲

這是一款獨家創作的電影風射擊遊戲，遊戲的系統分爲２個方面，一是３Ｄ射擊面，一是障礙物迴避面。由於此作將實際拍攝的影像，與透過ＣＧ技術製作的美麗動畫導入遊戲之中，因此使得遊戲的氣氛大佳。此外，在遊戲中出現的同盟軍飛行員裝束，諸如鋼區以及小道具等裝備，皆是以實物來攝入的，這種設計也讓遊戲的寫實感增加了許多。



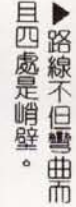
▲這是Ｘ－ＷＩＮＧ的船艙內視點，在其他舞台中，您還可以使用機體後方視點來進行遊戲。



▼在Ｙ－ＷＩＮＧ船體中央發射出飛彈。

遊戲由16章構成，劇情爲電影之外傳

遊戲主角將由「路基・旺」來擔任，他是本遊戲原創的主角。同時他在16章中各擔任著不同的任務。例如在第一章路基將在幽靈宙城中收到求救信號後，展開行動。



◀這是貨物船柯雷利亞銀星號。





▶路線不但彎曲而且四處是峭壁。





▲此作可說是一款描述路基冒險歷程的原創作品。

●編輯部評論

由於在電影中出現的機體將直接於遊戲中登場，因此此作對於喜愛此系列電影的玩家來說，一定是個值得收藏的作品。不過有些可惜的是，與帝國兵戰鬥的射擊場面有些粗糙，讓遊玩的興緻略爲降溫。Ｘ－ＷＩＮＧ的飛行場面與各種動畫場景都十分完美，這是值得嘉許的。

●遊戲優缺評論點

- ○穿插電影場景的畫面可看性高。
- ○遊戲中的畫面亦華麗。
- ○在各章節中安排有精采的場面。
- ○可藉由遊戲來欣賞「絕地大反攻」外傳劇情。
- ○可操縱同盟軍或是帝國軍的各式機體。
- ○實攝的ＭＯＶＩＥ影像，給人良好的印象。
- ×操作上有些許的問題。
- ×自機破壞的場面雖然華麗，但並不具有一再欣賞的價値。
- ×電影中的主要角色並未大量登場、令人遺憾。





這款作品是以西部劇場爲主題來製作的。等級選擇與姓名輸入皆可以光線槍來作選擇。這樣講也許不爲過，此作簡直就是爲對應光線槍來設計的軟體。在2人玩模式中，又分爲同畫面對戰遊戲與決鬥遊戲。玩家可以按照喜好來選擇您所想要的對戰內容。

重點介紹

CHECK POINT

提示出槍戰射擊遊戲之新可能性。

遊戲的創意非常的豐富，在遊戲進行中，玩家可發現許多的東西。不過整體來說，由於這款作品是屬於單純的娛樂作品，因此這對於已熟悉的玩家可能會無法滿足；但若以純娛樂的角度來看，可能會認爲還不錯吧！

可藉由難易度的變更來反覆挑戰遊戲

雖然初級遊戲十分簡單，但若將難度提升至上級，那麼您就會發現過關條件會變得十分嚴苛。玩家不妨在初級遊戲中習慣操作系統後，再來挑戰熱力十足的上級舞台吧！此外在2人玩的VS模式中，可享受對戰的樂趣。

各項評分指數



マイティ　ヒット

滑稽槍戰

■ALTRON
■'96/12/27
■￥5800

遊戲種類

製作小組專訪

在PS版的『滑稽槍戰』中，由於加入了原創舞台以及VS對戰模式，因此使得遊戲的熱度更加升高。在VS對戰模式中，遊戲雙方會能以子彈來攻擊對手。也能讓子彈擊中牆壁反彈，因此玩家可以將子彈與特殊彈併用，射向對方的要害來及早解決對手。整體而言，這款「滑稽槍戰」可說是一款能夠測試玩家反應力與判斷力的益智型槍戰射擊遊戲。

以各種形態的遊戲來測試的射擊遊戲

以滑稽型態射擊作品登場的此作，在遊戲中將以射擊作爲主題，設計各種難題來考驗玩家。舉例來說，您將被要求以1顆子彈，在3個不停搖擺的時鐘重疊在一起的那一剎那擊出子彈。爲了幫助凍結在堅冰中的角色，您也必須以精準的射擊將堅冰擊破。類似這樣規則迥異的射擊遊戲將不斷地前來挑戰玩家的實力。這款作品眞可說是創意滿載的射擊遊戲百寶箱。



▲3個時鐘不停地擺晃，在它們重疊在一起的那一瞬間擊發子。

一目了然

▲在舞台中過關後，將可知道自己的成績。

在限制時間內達成指定任務

本遊戲也有在限制時間內，以最少的子彈數過關的規則。此外，也包括有利用連發破壞及瞄準動態目標等等的模式。

哇！好多！

▲面對不斷分裂增加的雞蛋，若是不及早處理，那麼後果將難以收拾。



▲脫韁的野馬，將在舞台中不停地奔跑。擊發子彈，將野馬擊倒。

僅靠反射神經，可不行過關喔！

以上提及的內容之外，也有利用反射神經反應來提早破壞才能過關的關卡。

此外，瞬間判斷力也十分重要，無論在找出不同事物測驗記憶力的關卡、或是重視時機的關卡都需要這項能力。而且具有解謎要素的關卡也需要判斷力唷！



▲透過左右氣球數目的增減，讓乘著氣球下降的角色順利降落。

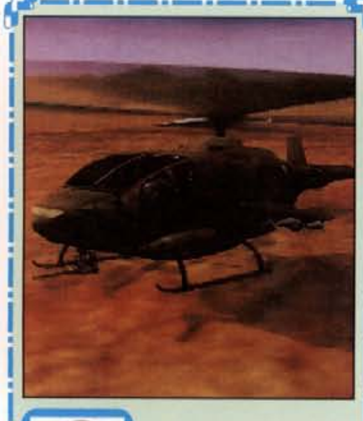
●編輯部評論

這款作品並非是一款以射擊目標物作爲唯一考量的遊戲，因爲在遊戲中將出現許多測試記憶性的要素以及高益智性的要素。內容十分豐富，可讓玩家充分享受遊戲樂趣。2人玩模式亦十分有趣，玩家可在朋友來訪時，拿出這款遊戲，與朋友共享對戰的樂趣。

●遊戲優缺評論點

○擁有在以往射擊遊戲中所看不到的新玩法。
○滑稽的圖像設計，讓女孩子們也能樂在其中。
○舞台種類既多，又可變更遊戲難度，讓人不會產生厭煩感。
○在2人同時玩的模式中，將與對手在同畫面上競爭，興奮度很高。
×若是沒有光線槍，則很難以一般搖控器來體驗包含在此作中的味道。
×習慣華麗演出的玩家，可能會覺得它有些樸素。
×VS模式的畫面顯得有些冷清。

遊戲種類



雖然在劇情設定方面，是屬於相當偏離現實的虛擬情節，不過若是以遊戲的角度來看，這樣的劇情反而令人產生好感。像這樣幾乎使用全部按鈕來操縱戰鬥直昇機的系統，與其說它是模擬飛行時的情況，倒不如說它是在重視遊戲性之下所得到的結果。

重點介紹

CHECK POINT

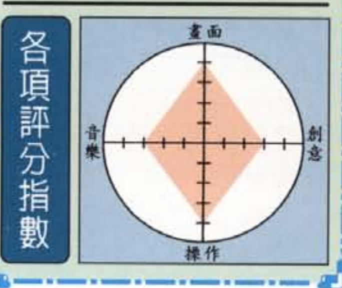
AH－69操作系統有4個種類可供選擇

在AH－69戰鬥直昇機的操作系統有4種模式可供玩家好好使用，以選擇較適合自己的一機來玩。第一就是AH－69的基本形——ARCADE。而玩過前作的人則適合玩第2種—— AGILE。第三種是RACER ，最後就是GUNNER。

誤射自己人的話…

若是誤射己方的同志，那麼玩家將會爲自己找上大麻煩。舉例來說，在擊中人質的情況下，將遭受到友軍直昇機攻擊，而陷入四面楚歌的境遇。那麼最好的方法或許就是以最快的速度衝刺離開，脫逃至視線之外的地方。

各項評分指數



ブラック　ドーン

黑色黎明

- VIRGIN
- '96/12/27
- ¥5800
- 1PLAY
- 記憶單位 1

製作小組專訪

玩家在進行任務執行時，希望您能夠在不要誤射友軍機以及人質的狀態下，完成指定的任務。自動的構造模擬至實際戰鬥機，在十分複雜的構造下，讓細微的操作能夠完整地呈現在遊戲當中，此外，在遊戲的音效部份也是震撼感十足的，玩家可透過各種音效來感受戰鬥的氣氛。宛如看電影一般的音效處理，是讓戰鬥臨場感提昇的最大功臣。

操作戰鬥直昇機驅逐恐怖份子

此遊戲的劇情承接至96年1月所發售的前作而來的，是一款3D戰鬥直昇機的射擊作品。



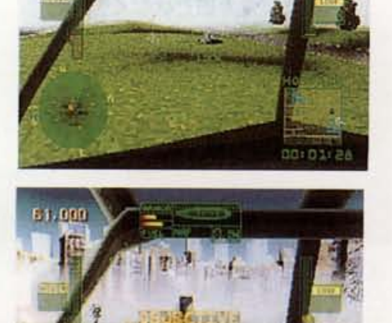
舞台的背景是西元1998年。爲了要與擁有高科技武器的恐怖份子集團對決，玩家將成爲美國政府對付恐怖份子部隊組織〝黑色作戰小組〞中的一員，並且操作著戰鬥直昇機AH－69型戰機，轉戰紐約、愛爾蘭、以色列…等恐怖份子聚集的危險地帶，在各項指定任務中，達成驅逐恐怖份子的使命。

按鈕操作畫面

▲使用全部的按鈕來操作 HA-69戰機。

救出作戰，據點破壞來達成任務!!

在各個舞台的開始，都會以聲音通知玩家任務的內容。救出被恐怖份子抓到的人質或襲擊、破壞敵陣地的設施等。如果無法完成被賦予的任務，就無法向下一個目的地前進。還有，只要達成救出作戰的任務，讓人質平安無事，就可接受補給。









●編輯部評論

操作性既佳，動作又流暢，讓人可以愉快地遊玩。包括被鎗彈擊中時的畫面在內，都是十分寫實的。不過由於畫面上的情報皆以英文表示，而敵人的攻擊又十分激烈，因此難度可說是相當的高。如果玩家不懂英語或是不熟悉操作系統，那麼可是相當累人的哦！

●遊戲優缺評論點

- ○戰鬥直昇機的操作感十分有趣。
- ○以POLYGON描繪的標的物十分華麗。
- ○拯救人質的任務，宛如電影劇情般。
- ○追蹤飛彈的彈道十分具有流線型。
- ×在不熟悉操作系統的情況下，十分難以操作。
- ×或許是自動鎖定系統太過優秀了，就連友軍機也能夠鎖定，有點令人不可思議。
- ×AH－69型戰鬥直昇機的造型設計，並不是十分的美觀。





以ＳＴＧ來說，這算是個不錯的作品，自機又有２種可供選擇，應該可以玩得很久才是！只不過，本遊戲對初學者來說還是有些難雖然可以接關，但是，相信大概還是會發生最後還是無法通過第一關的情形吧！但對老手來說，則是值得購買的遊戲。

重點介紹

CHECK POINT

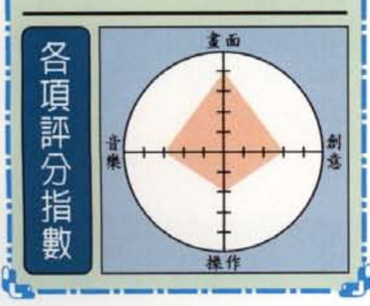
前所未有的３Ｄ圖像

由於圖像是以３Ｄ的方式來表示，因此，至今ＳＴＧ所不易表現的高低差和深度，像是自機飛行的高度變化等，都能處理得很令人滿意。而連帶也使得可鎖定系統因高低差表現的關係而變得較為容易使用哦！

可鎖定系統使得戰略幅度變廣

由於可鎖定系統之故，遊戲的廣度、深度都有加強，使得遊戲的樂趣更為增加。同時，隨著敵人的被鎖定，得分也能夠提高，這對拿高分、破紀錄可是有很大的幫助哦！

各項評分指數



レイストーム

暴風戰機

■泰德　■1～2 PLAY
■'97/1/10　■記憶單位 1
■￥5800

製作小組專訪

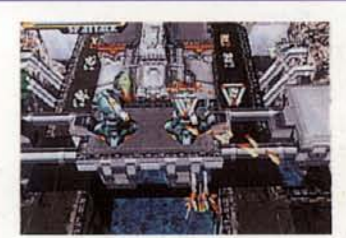
從大型機台移植過來之後，除了有充分眞實地呈現了原貌的大型機台模式之外，另外還有又加入了更多的樂趣而形成的專家模式；再加上難度較原先大型機台中的為低，不管是已經玩過了許多次的老手，或是從來沒有接觸過本遊戲的新手都一定能玩得很高興才是！（以上敘述乃是摘自提供了不少貴重的指令的開者小組成員眞實子所言）

受歡迎的大型機台ＳＴＧ登場



▲對從自機之下迫近的敵機可以鎖定攻擊。

本遊戲是由在大型機台中大受好評的同名射擊遊戲所移植。由縱向捲軸共８個舞台所構成，特徵為可以鎖定攻擊以外也有可做緊急迴避用的特殊攻擊，以及可在自機的兩種攻擊模式之中加以選擇的機能，相信不論玩多少次都一定能玩得非常愉快。對了，在做ＰＳ的移植時也加入了新的原創模式哦！請一定要嘗試一下。



▲地面自下方迫近，像這樣寫實的鏡頭演出也有不少。

自機有不同的攻擊模式可供選擇

在自機上裝備了有主射擊砲和可鎖定雷射等兩種武器。其中，可鎖定雷射是一種得以將許多差異性甚大的敵人都一定鎖定住的武器。另外，也有以自機攻擊為主的「Ｒ－ＧＲＡＹ１」和以雷射為主的「Ｒ－ＧＲＡＹ２」兩種模式可供選擇。

R-GRAY2
可鎖定雷射　主砲彈



以雷射為主體，也就是重視攻擊的機體。可鎖定雷射最多共可攻擊１６處，為高手級的模式。

也有將大型機台的內容加以調整過後的專家模式

在本遊戲中，除了有忠實地移植而成的大型機台模式之外，還有再加調整過後的專家模式。其中，專家模式在敵人的攻擊模式和舞台的背景上都和原來有所不同。不過，最大的差異則是在演出方面，像是舞台一開始由光帶出來的敵人，以及打倒敵人後的爆風等，都比大型機台版的要華麗且更加具有迫加哦！

大型機台模式



專家模式



▶我們來比較一下大型機台模式和專家模式，這是第５舞台的一開始，你可以看到專家模式中多了粉紅色的光。



●編輯部評論

在ＳＴＧ遊戲中，最重要的醍醐味就在於戰鬥！尤其是在使用可鎖定雷射解決了一大堆的雜兵突破一萬分的時候，或是以雷射一口氣破壞了一大排的敵人時的爽快感都是如此。另外，本遊戲在圖像或是音樂上的演出都很不錯，難度也不會過高，買了絕不會損失唷！

●遊戲優缺評論點

○自機有２種可供選擇。
○不只是單純的移植，還加入了新的要素，即使是玩過大型機台的人也不會無聊。
○由於有鎖定系統之故，戰鬥的幅度變得較廣。
×難易度對初學都來說還是有點過高。
×自機的速度無法變化。
×由於背景太過華麗，因此有時可能會看不清楚對手的子彈。





將滑鼠併用的操作和全方位的攻擊等，有許多有趣的地方。但是，爲了過份的重視故事情節，而似乎將射擊部分弄得變簡單了。而對於以射擊戰爲重點的朋友來說似乎稍嫌不足吧！但一般來說，可玩射擊戰及故事篇，就令人覺得這是一個蠻不錯的電玩遊戲，別錯過！

重點介紹

CHECK POINT

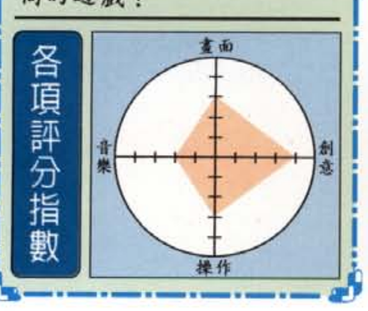
電影意識形態作成故事

以嚴格的SF故事所表現出來的是在舞台間數個CG。在full CG裡是以提供觀賞1小時以上的聲音，讓你感到和電影中有相同的逼真演出及音效。再加上卡斯陣容堅強。而英文的翻譯字幕，是由電影翻譯圈有名戶田奈津子所譯的。而開場畫面時機器人的聲音是受歡迎的DJ一克里斯巴布拉。

動作性高的射擊遊戲

普通的射擊是爲了只攻擊前方而操作自體機身而已。而這個遊戲是除了自機移動還加上準星移動的操作。其它射擊比較，是屬於動作性較高的遊戲！

各項評分指數



メタフリスト　2297

2297宇宙戰機

■A.D.M　■1PLAY
■'97/01/31　■記憶單位1
■¥6300（2枚）■滑鼠對應

製作小組專訪

各位朋友大家好。這是A.D.M.公司，本公司一直向製造新產品及主題而挑戰。在別的地方您所無法體驗的世界觀及獨創遊戲系統，在這請您盡情玩樂。下次的作品也朝不受拘束，自由發展的遊戲創作而努力。還請各位玩家，給予各方面的支持。A.D.M.的作品一直力求多變化的發展，希望能夠有更令各位玩家滿意的作品，讓玩家們向更高階層挑戰。

全方位攻擊的SF射擊遊戲

這是一個重視世界觀及故事所作成的射擊遊戲。玩家將成爲特殊部隊的駕駛員在宇宙間展開激熱的戰鬥，而故事中的謎也一直逼迫過來。遊戲是用俯視視點的縱的捲軸，從自機爲中心可作出 360度方向的攻擊。在舞台間還插內有CG畫面用來展開攻擊，另外使用操縱桿及滑鼠也可一起使用，呈現出新型的射擊遊戲。



▶在遊戲中插入的CG畫面，是以SF的故事大綱進行。

對敵人展開360度激烈的攻擊

在這款軟體中，機體能做 360 全方位的攻擊。操作L1及R1，自機就會以中心作迴轉。再以照準的位置來決定攻擊方向。而敵人也會在自機的前後左右展開攻擊。要能夠熟練攻防的操作。才能順利過關。



▲以自機爲中心可作 360度的攻擊。並且有三種主要武器可以隨時做更換。



◀與頭目對戰時，會有橫向及斜向捲軸的變化。只此照準的移動是很重要的。

三種主要制敵武器

本軟體自機共配備三種主要武器及炸彈或是特殊武器。在武器使用上有強度及射頻的不同、要愼加選擇。而打倒敵人後、自機的經驗値就會相對提高。

◀能自動追蹤被鎖定的目標。威力強大但無法連發。



◀破壞力在三者之中爲中等程度。但連發效果不錯。



◀攻擊位於彈道上的敵人。擊中敵人的破壞力較小。

●編輯部評論

依照CG動畫畫面及音響效果，可享有一波波射擊氣氛。而併用滑鼠的操作，是到目前爲止對於操縱射擊而來未感到滿足感的玩家們來說，特別具有魅力。只是，像我這種對於射擊遊戲並不拿手的人來說，對於性能無法發揮至最高，會覺得蠻累的。

●遊戲優缺評論點

○使用操縱桿及滑鼠的操縱感非常新鮮有趣。雖然難易度較高，卻可享受到目前爲止未有的快樂。
○BGM將遊戲和世界觀配合的很好。只聽音樂也令人愉快。
○故事編排得很好，尤其是後半段的動畫畫面達到了最高潮。
×射擊部分沒有緊張感。爲了不會有受攻擊就死掉的這種打擊，也不會在意去避子彈，用點力就能繼續向前了。
×動畫畫面的靜止畫面太多，這一點是特別想說的。

スター・ウォーズ　ダークフォース

星際大戰

■BPS　■1PLAY
■'97/01/31　■記憶單位 1
■￥5800

遊戲種類



和我同年（24歲）朋友，我敢說一定看過有名的「星際大戰」。洛克和漢森等沒有出現的東西，對於那些喜好以動畫來表現世界觀的影迷來說是無法抵抗的。和史特姆多爾巴的槍擊對戰令人想起電影中的一幕，「救救我，奧比萬一！」非常感人！

重點介紹

CHECK POINT

「星際大戰」再度重現

雖然故事是以只用標題的獨創故事而成的以「賈巴特」等原作登場的主角卻令人高興。加上隨處插入的寫實映像，更讓世界觀表現的更好，也讓玩家能感覺到這一點。不管是原作的影迷或者是不知道原作的朋友們都可以一同享樂。依據動畫畫面，可以走入這「星際大戰」的世界裡！

地形不明確令人窒息

舞台因爲是 360度視野的 3 D畫面，跳躍及蹲下的動作一邊進行一邊進入。但是，在洞窟裡的畫面特別的暗，通路途中被切得難明白。加上門或壁等也不易看出來。

各項評分指數



製作小組專訪

成爲星際大戰的第 2 彈，在這個解開「黑暗力量」之謎的要素裡，也加入了動作性的 3 D射擊戰。當然了，賈巴哈特和喜歡動畫的巴普飛特等相同類型的角色也將登場。請各位玩家跨越時空一同來享受此遊戲的樂趣！電影「星際大戰」那種驚險刺激的槍擊對戰，「咻～咻～」的臨場感都可以在這個遊戲中盡情玩樂，尤其是喜歡電影版的玩家們，可別錯過！

電影星際大戰3D版射擊篇

電影版中大受歡迎的 3 D射擊戰，將被移植入ＰＳ。遊戲世界是以電影「星際大戰」爲背景，所作成的舞台。只是，故事和原作的內容並不相同，因爲標題非常獨特，成爲本篇的外傳故事。遊戲系統是以玩家的視點進入爲主的類型，以 3 D做爲表現的空間，當然必須前後左右的移動，平行移動和讓槍口移動，使出現在眼前的敵人倒下。並且配合解謎，把整個連結成一個完整的故事。



▲依照狀況，使用各種武器和帝國軍玩的槍擊戰。



帝國軍將軍

▲各個認務之間都穿插有動畫在內。

搶奪死星的設計圖潛入敵陣

玩家是屬於同盟軍的諜報員，主要的任務是要阻止敵人的帝國軍建造完成太空站一死星。身爲一名諜報員，爲了要達成任務，必須不顧生死，潛入敵陣。而阻止死星的完成、則必須要設法奪取來完成的設計圖。每一階數登場的突擊隊隊員，大多數都是讓您一看見就覺得眼熟。



▲阻擋玩家的帝國兵，和電影中出現的角色相同。

使用多種的道具達成任務

每一關的目的就是要消除所有敵人，並取得地圖。並照地圖前進。打倒敵人時，會出現強力武器及可開門鎖的鎖匙。要記得帶走哦！





▲將敵人打敗便會落下攻擊力高的武器。看起來就很帥。

◀槍枝有能量限制，能量沒有時便無法使用，除了像這樣赤手空拳的打敵人……

●編輯部評論

有視點的上下移動及跳躍動作等多變的行動。地圖也將所有的東西靈活運用而立體呈現。雖然難易度較高，但是有攻略的方式可玩。只是當行動增多時，操作系統也將變得繁雜，想像自己所希望的方式去取得，就有些困難了。在操作此遊戲方面，希望能多下點工夫就好了。

●遊戲優缺評論點

- ○依照動畫畫面來看，將原作的世界觀表現的很好。
- ○將敵人一個個打倒的快感令人無法抵抗。
- ○並不是只有將敵人打倒，解開謎題這個重點在遊戲中也沒有遺漏。
- ○「賈巴特」等在原作中出現的主角也有登場。
- ○故事非常獨特，所以不知道原作的人也可以玩。
- ×動畫畫面雖美，令人關心的遊戲畫面卻很粗糙。
- ×畫面整體來說嫌暗了點，不易找出道具及通道。
- ×遊戲系統沒有煥然一新的感覺。





I.Q～インテリジェントキューブ～

IQ拼圖

■SCE ■1～2PLAY
■'97/1/31 ■記憶單位
■￥4800

製作小組專訪

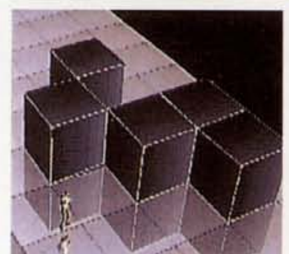
雖然遊戲規則十分簡單，但主要考驗瞬間的判斷力與記憶力。玩家要掌握情況使方塊消失，而且分是採取ＩＱ的顯示方式，這似乎有點欺侮人……。

方塊消失的動作解謎遊戲

對於滾動而來的方塊要不斷逃避確保退路，然後利用地面的記號，順利捕獲（消除）方塊。

若能夠有效消除方塊，就可提升點數，還有遊戲結束後，也會算出ＩＱ數值，而玩家從舞台上滾落將會立即死亡，要特別注意。

２Ｐ遊戲時，是採取交互進行方式，如果優先使５個問題過關就可獲勝。舞台中會出現各種顏色的方塊，玩家要掌握情況巧妙利用。



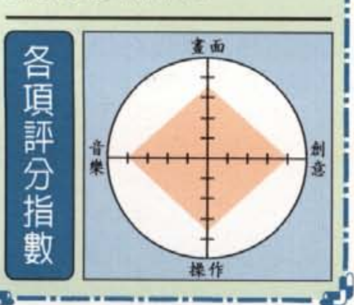
◀如果被方塊壓住，就會從相同的舞台從頭開始。

◀使用１次綠色記號就會消失，掌握按△鈕時機可以獲得高分。



不斷閃避逼近而來的方塊令人印象深刻。雖然方塊遊戲的規則都非常簡單，不過因此遊戲具有奇特的氣氛，玩家要先練習閃避，捕獲方塊的操作技巧。

各項評分指數



重點介紹

CHECK POINT

注意方塊量表，並使所有的方塊消失！

遊戲的基本目的，主要使一般方塊與優勢方塊完全消失，並爭取ＰＥＲＦＥＣＴ。如果能得到ＰＥＲＦＥＣＴ，舞台將會增加１行。最初時可先練習進行方式，當熟悉後就要向ＰＥＲＦＥＣＴ挑戰獲得高分。

●編輯部評論

遊戲進到後半舞台時，有瞬間的判斷力與動作性是必須具有的。因爲務使方塊在畫面外消失，或是巧妙閃避逼近而來的方塊。不過方塊的類型不多，玩家若能掌握，就可發揮實力並順利過關。



西陣パチンコ天國Vol.1

西陣柏青哥

■KSS ■1PLAY
■'97/1/31 ■記憶單位１
■￥5800

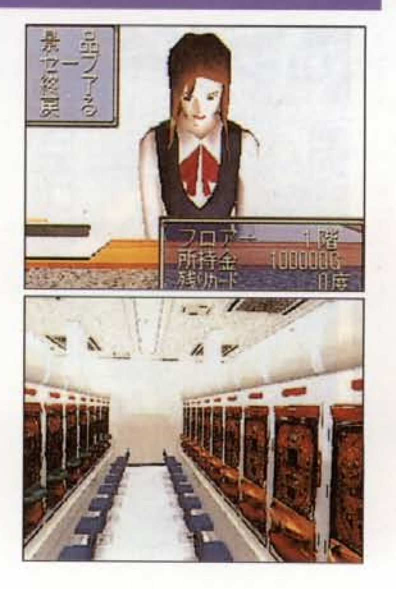
製作小組專訪

採用西陣實際機台的遊戲終於在ＰＳ版登場。此作除了有目前最流行的「ＣＲ花滿開」機台之外，還有過去曾經風靡一時的「麻王」歷史名機。

西陣協助的柏青哥遊戲

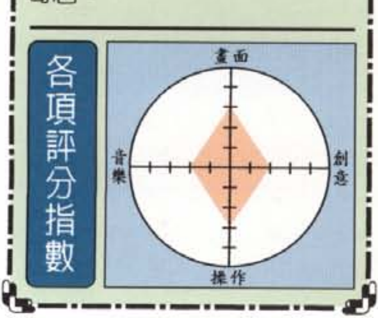
使用西陣人氣機種的柏青哥遊戲，ＰＳ版除了有美麗眞實的畫面之外，也還能利用全方位視點觀看機台，其中生動的背景音樂或效果音，更可有效提升遊戲的臨場感。

在模擬機台的部份，西陣提供了釘子位置等各種詳細的資料，相信柏青哥迷會滿意設計的內容。另外選擇想要進行的機台之後，就要購入珠子，並利用Ｌ１、Ｒ１鈕調整擊珠力道，玩家可以經由機台的精細設計，掌握正確的進行方式並獲得大獎。



想不到有這麼眞實的表現，特別是珠子的移動方式……。即使是柏青哥的初學者，可以先利用本作品練習，然後再挑戰實際的柏青哥店。

各項評分指數



重點介紹

CHECK POINT

盤面或液晶部份都有精細描繪

盤面有自然的色彩，而液晶部份也有眞實的演出，玩家可以充份體驗〝實機〞的樂趣。還有，根據柏青哥廠商所提供的資料，珠子的動作或釘子等，都與實物完全相同，而且微調力道之後，也能固定位置輕鬆擊珠。

●編輯部評論

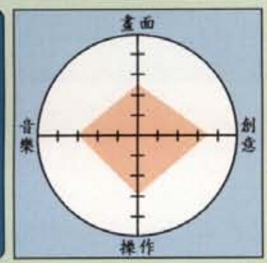
遊戲完成度可說是百分之百，特別是ＣＲ花滿開中獎時，將使柏青哥迷大呼過癮，不過在故事模式的表現似乎不是很出色，而且部份機台的變化性稍差，這些缺點希望能加以改良。

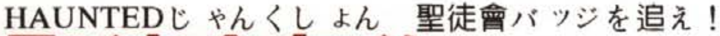




此作確實掌握解謎要素，並有極富變化的故事內容。另外可愛角色的對話場景也是魅力之一，就整體的設計而言，有相當高的完成度。







HAUNTEDじゃんくしょん　聖徒會バッジを追え！

聖徒會氣泡

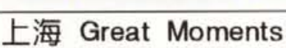
■米渥克　■1～2 PLAY
■'97/1/17　■記憶單位1
■￥5800

製作小組專訪

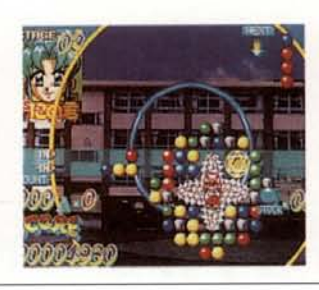
只要習慣操作之後，相信遊戲樂趣會高漲到滿點，例如封印使用技法的2P對戰，是嶄新的設計方式，另外，聲音或故事也有非常好的製作品質。

回轉連結球的新解謎遊戲

由夢來鳥合歡原作的同名漫畫所製作而成的解謎遊戲。玩家要從3位角色當中選出主角，並要收集7個能夠實現任何願望的「聖徒會徽章」，而在行動的過程中，將會與不可思議的學校靈們進行戰鬥。遊戲系統是結集由上下左右掉落的球，並連結4個以上陸續消失，最後再使畫面中央附近的聖徒會徽章消失。聖徒會徽章也與其它的球相同，只要連結3個以上的同色球就可消失，另外進行時要善加利用連鎖技巧。



◀連結4個球就可消失。



◀掌握球的動作巧妙連結。

重點介紹 CHECK POINT

角色生動有趣的對話場景

遊戲中會出現花子等獨特的學校靈，並會依據玩家所選擇的主角改變交談類型。至於在聲音方面採用了井下櫻等多位優秀的配音人員。而且故事內容不僅極富變化，還具有很好的音效，想必玩家將有全新的感受。

●編輯部評論

其實這是一款難度相當不低的遊戲，雖然整體有嶄新的設計，但規則的設定卻過於鎖碎，玩家可以利用OPTION說明規則（可能會花費一些時間），然後就能享受遊戲樂趣哦！

上海 Great Moments

上海2

■太陽電子　■1～2 PLAY
■'97/1/17　■記憶單位1
■￥6500　■對應滑鼠

製作小組專訪

最新版的上海不僅追加了遊戲模式，就連牌的類型也增加8種，而且牌消失時還能看到各種畫面。另外，「戀愛」的牌可以利用男女的組合消失…。

「上海」解謎系列新作！

個人電腦版的「上海」已經推出10年以上，其後也曾移植到多種機型。PS版曾在'95年春天發售前作的「上海・萬里長城」，而這回除了延續基本內容之外，也增加了牌的種類，而牌消失時可以看到各種畫面，在演出方面可說大幅強化了。

新作追加了兩種模式，不僅有大家所熟悉的「古典上海」，也能進行十分獨特的「北京」或「萬里長城」模式，另外，救援機能的親切設計，無論是初學者或上級者都能樂在其中。

就我個人而言，在「2」中並沒有感受到什麼新的魅力，不過解謎性還是十分高，這點絕對值得稱讚的。如果沒有接觸過的玩家，一定要嚐試哦！

各項評分指數
畫面　音樂　創意　操作







重點介紹 CHECK POINT

針對遊戲初學者的救援機能

雖然「上海」的規則簡單，但按照順序取牌的方式極具戰略性，玩家必須長時間練習才逐漸進入狀況。因此針對遊戲的初學者，特別設計一項說明進行方式的輔助機能，只要善加利用，就能確實掌握取牌技巧。

●編輯部評論

PS新作中除了一般的「上海」遊戲方式之外，還有牌全部蓋著，或是經過一段時間牌就會增加的模式。另外玩家能夠改變牌的花紋等，並可根據個人喜好進行各種設定。



圖像非常的漂亮不用考慮的喜歡上它。麻將的方法也非常順手。就算是對麻將不拿手的朋友我也向他推薦此遊戲。對於是「同級生」迷來說，買了也不會有所損失吧！但是對於「同級生」不瞭解的人是否能適應還是個疑問。對於女孩稍沒有一些瞭解的話，會有點難。

重點介紹

CHECK POINT

美少女圖像值得重視

說到「同級生」，就知道是以美麗的圖畫為最有名。在這個遊戲中是以麻將的形態為主，但它卻是比PS描畫機能更為生動活潑。就算是取其中一個和女孩會話的畫面，也能看出在表情和顏色使用上非常的美麗。加上使用裝備機能將在事件和結束畫面上所看到的圖像保存下來。依照這樣的話在遊戲時還能收集美少女的各式各樣姿態，更增加遊戲的樂趣了。

麻將演出缺乏新鮮感



麻將的難易度雖不高，表演內容不生動，在決勝負之前也只有摸牌，沒有熱鬧感。

各項評分指數



同級生麻將

同級生麻將

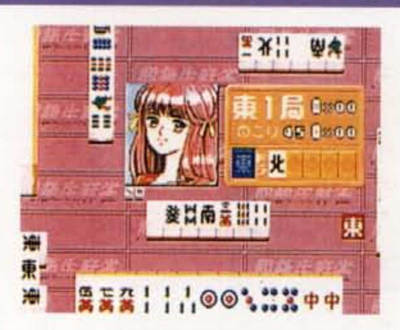
■AROMA
■'97/01/10
■￥6800
■1PLAY
■記憶單位1

製作小組專訪

以電腦版推出，為市場大受歡迎的軟體「同級生」。在此將以其架構為標準，發展成更棒的的「同級生麻將」現在與各位朋友們正式見面。在遊戲中除了與14名美少女以麻將對戰外，也如同級生般要邀約女孩們。而贏了就可與少女們約會，並且加深友誼。若能將14名美少女們一一擊敗，您便能在結束畫面出現時聽見美少女們的甜美歌聲哦！

和「同級生」美女用麻將談戀愛

以電腦版相同大受歡迎的冒險遊戲「同級生」為基礎而作成的麻將軟體。玩家將成為主角和14人美少女玩麻將對戰。遊戲有「劇情指令」、「自由對戰」、「開幕賽」等3種所構成在劇情指令中，若贏了女孩就有和美女約會的事件。和看上的女孩加深友情，在結束畫面接受愛的告白為這個戲最終目的。



▲在登場的14名美少女中仔細挑選，選出最喜愛的女孩開始進行遊戲。

在街道中移動，並找尋女孩，邀她來玩麻將4人式的麻將，和情敵一比高下

這戲是從自己的房間開始。在畫面中可以看到女孩子所在的場所，並且向所選定的選項移動並選取。接著與女孩子開始交談，並且吸引她一同去玩麻將。女孩子們所在的場所會隨著時間而有所改變。因此女孩們在各場地中的移動，我們必須確實知道。

本遊戲中的麻將對戰是以4人對戰的形式。除了主角和女孩以外的男士，是從「同級生」原作中各個情敵中來隨機選取的。若與他們交手並且取得勝利，那麼就有好的事件會發生。同時與女孩的親密度上升，也能看到美麗的畫面。



▲男人們總是好面子。尤其是情敵之間，更是水火不容。



▲想想看自己在那一個場所的運勢比較強。

▼聽牌或胡牌都由CPU自動告訴您，別擔心會錯過。



●編輯部評論

能和「同級生」一同玩麻將非常棒。而麻將部分的成績還算普通，自由對戰反而令人樂在其中。只是故事指令方面有點嚴格的感覺。和一個女孩至少要玩半莊（1回），令人覺得很麻煩。非常花費時間，還好在點數上的給分方式還令人滿意。喜歡「同級生」的朋友別錯過！

●遊戲優缺評論點

○不損「同級生」形象，以麻將的方式再現。
○圖像非常的漂亮。
○麻將部份做得很確實。
○將女孩的圖像保存起來可在想看的時候看。
×麻將部份較為單調，無法將氣氛營造出來。
×原來的「同級生」若不瞭解，在找女孩上會大花時間。
×讀取時間稍為長了一點。
×覺得情敵對敵方面是多餘的。希望有女孩和女孩對打的方式。

一發逆轉～ギャンブルキング傳說～

賭王傳說

■Planning Office	■￥5800
	■1PLAY
■'97/1/10	■記憶單位 1





雖然老爸常說出「賭博不是好東西，會讓人傾家蕩產」。不過他接觸這款遊戲之後，竟然比任何人都著迷，難道〝說的跟做的完全不同〞……。



製作小組專訪

遊戲中共有 4 種賭局，眞不愧能用〝經濟實惠〞來形容這款遊戲。當然，玩家一直有想要成爲〝賭王〞的夢想時，也能在「賭王傳說」一償宿願。

挑戰4種賭局並成爲賭王

這是一款想要成爲一流的賭王，並要挑戰 4 種賭局的冒險遊戲，主角是剛從大學畢業的青年，他並不知道父親是以賭博維生，而自己的大學時代，就是依賴父親援助過著奢侈的生活。當大學畢業的同時，父親停止了金錢的資助，而他就因緣際會的也進入了賭博的世界中。這位青年當然也就是玩家你嘍！玩家要以 1 年的時間利用賭馬、柏青嫂等磨練技術並賺取金錢，而且隨著遊戲的進行，如果在賭局中獲勝，除了金錢之外，也能提升智慧或是體力……。



▲美人賭徒，並有相當好的賭技。

重點介紹 CHECK POINT

每天享受賭博的快樂氣氛

本作品的特色，就是每天都能體驗賭博的生活，最初時會爲金錢短缺，而以〝打工〞的態度賭博賺錢，然後，錢財累積到一定程度時，就能在全國的賭場展開修行之旅，對於喜歡賭博的玩家，可說是最大的夢想。

●編輯部評論

本作除了 4 種賭局之外，遊戲中還追加了戀愛模擬的要素。但是，在設計時由於過度重視〝實物〞表現，使得整體演出似乎有點單調。當然，喜歡賭博的玩家可能不會要求太多!?

ぷるるん！ with シェイプUPガールズ

霹靂方塊

■J.WING	■2PLAY
■'97/1/10	■記憶單位 1
■￥6800	■對應旋鈕控制器



針對「SHAPE UP GIRLS」迷所設計的遊戲，因有極高的完成度而受到肯定，而且〝橫桿〞的移動速度並不快，玩家應可輕鬆體驗遊戲的樂趣。



製作小組專訪

這款破壞果凍的「霹靂方塊」，遊戲氣氛跟以往的不一樣。雖然規則非常簡單，但難度相當高!?而順利過關時，將可看到各種〝美麗〞的畫面。

有多位美女畫面的遊戲

「SHAPE UP GIRLS」是在很多電視節目中十分活躍的 4 位美女團體，而這回的遊戲，將會看到這個團體的各種畫面。遊戲中要利用水母狀的〝橫桿〞將球彈回，並使畫面中的果凍消失，也就是所謂的〝破壞方塊〞進行方式。如果使所有的果凍消失，就可順利過關，並能看到 4 位美女的照片或動畫。玩家除了能進行 1 人遊戲模式，也有與電腦角色或友人同樂的ＶＳ模式，當然此作最大的賣點，就是過關的美女〝獎勵〞。



◀除了合照之外，也有個人的畫面。



重點介紹 CHECK POINT

畫質並不是很好，但收錄了各種美女影像

收錄的照片共有１２２種，而動畫也高達26種，所以，遊戲也兼具寫眞集、錄影帶的特色。雖然畫質並不是很好，映像尺寸較小，但 4 位美女還是有十足的魅力。更由於ＰＳ版沒有限制級的遊戲，因此，畫面都很健康。

●編輯部評論

遊戲中根據情況使用 1 個或多個球進行的方式可說是非常有趣，而果凍狀〝方塊〞也有非常好的質感。不過，4 位美女的畫面似乎沒有什麼看頭，如果能再〝養眼〞一點，可能更具吸引力!?



もうぢゃ

金錢貓方塊

■Virgin ■1～2 PLAY
■'97/1/10
■￥5800

製作小組專訪

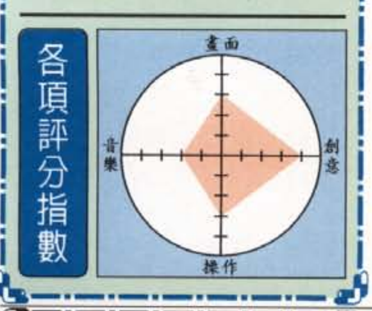
是個掉落佰元或伍佰元的錢幣，並要兌換成千元大鈔的解謎遊戲，如果遭遇危機時，能再使用援助角色的「傑尼」或「爆彈犬」，來吧！加油吧！

兌換日幣的解謎遊戲

「金錢貓方塊」會出現1元～5佰元等6種錢幣，並要利用兌換方式使其消失的遊戲。如果連結5個1元錢幣，就會成爲5元，2個5元會成爲10元……，最後只要換成千元大鈔，就可順利消失。當然在遊戲中也能進行連鎖，還有，連鎖時會將小偷貓送入對手的原野，這時小偷貓旁邊的錢幣，必須要兌換才能消失。另外，當錢幣堆積到最上方時，遊戲就會結束。此作有「對戰」等3種遊戲模式，並能使用OPTION畫面設定等級。



又出現嶄新的掉落方塊遊戲，這回會不僅出現許多貓，而且難度稍高。在兌換方面共有兩種類型，不過，從1元兌換成千元，似乎需要相當長的時間……。




對戰模式



重點介紹

CHECK POINT

規則簡單，但難度相當高

這款以掉落錢幣爲題材的遊戲，雖然規則非常簡單，但難度相當高。如果沒有連結相同的錢幣，就無法繼續兌換，而且，玩家必須隨時注意錢幣的兌換方式（連結2個或是5個），也就是隨時隨地都有隨機應變的能力。

●編輯部評論

將會根據錢幣的種類，會出現不同的連結方式，可是要進行可不是很容易的。玩家最好能不斷練習兌換的特性，並當握情況巧妙排列。另外，使用逆轉道具的「爆彈犬」可以適時解除危機。

ゲームの達人2

遊戲達人2

■太陽電子 ■1～2 PLAY
■'97/1/10 ■記憶單位4
■￥8900 ■對應滑鼠

製作小組專訪

系列的第2部作品，並有7種棋局（前作只有4種）。本作品除了能1人進行之外，也能與家人或朋友同樂，一旦能熟悉遊戲方式之後，就要努力成爲〝棋王〞唷！

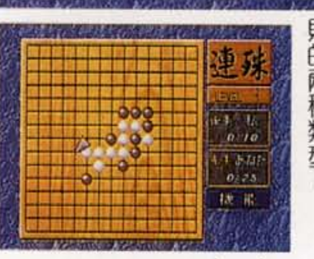
結合東西方的各種棋局

收錄了各種棋局的「遊戲達人」第2部作品，遊戲中共有將棋、麻將、西洋棋等7種類型，並可選擇2種遊戲模式。在「自由對戰模式」中，可以自由設定規則，電腦角色的實力等，而且能與友人對戰。另外，適合上級者的「達人戰模式」，將會出現7種棋局的電腦高手，並會展開激烈的對局，由於電腦角色有十分優秀的思考能力，玩家必須要不斷挑戰才有獲勝的機會，而且想要精通7種棋局，其實難度相當高…。

對於想要進行各種棋局的玩家，絕對不可錯過本款遊戲。因爲內容收錄了東、西方的各種下棋方式（西洋棋等），有時可能要先學習規則…。







◀有連珠、五子棋規則的兩種類型。

重點介紹

CHECK POINT

能夠精細設定，並有10個階段的難易度

遊戲中共有7種類型的棋局，但製作水準卻相當高。玩家除了能夠自由設定規則、遊戲時間之外，電腦角色的實力也有10個階段。另外，針對遊戲的初學者，還特別設計了能夠顯示棋子移動範圍的提示機能。

●編輯部評論

可以進行7種棋局，光想就覺得十分划算。不過，對手的實力只利用數字顯示，而且，思考速度太慢，這些都會影響遊戲的趣味性。姑且不談之，就整體的表現而言，似乎是針對初學者。

ロードランナーエクストラ

超級挖金2

■帕多拉 ■1～2 PLAY
■'97/1/10 ■記憶單位1
■￥4800

製作小組專訪

由業界20名以上的設計者所共同與製作的遊戲舞台，其陣容之龐大真可謂聲勢壯大。遊戲中還有隱藏的特別舞台，難度則超乎一般人的想像。

捲土重來的動作、解謎遊戲

系列新作的「超級挖金2」，結合了解謎與動作的要素，玩家必須要完全收集隱藏在地下的財寶，不過，遊戲舞台的總數高達110種，而且還會出現吃人的怪物……。遭遇時必須要利用鐵鍾挖掘洞穴使怪物掉落，其後只要運用智慧得到所有的財寶，就會出現通往下一個舞台的門，還有，遊戲中也搭載了製作原創畫面的機能。













必須要取得所有的財寶才能順利過關…。不過，有些財寶會埋在地下，或是由怪物持有，玩家可要仔細搜索。另外被怪物吃掉的聲音，聽起來很可怕。

各項評分指數
畫面 創意 操作 音樂

重點介紹
CHECK POINT
解謎＋動作的巧妙組合

本作除了思考解謎的要素之外，還要掌握時機巧妙回避怪物，或是在怪物頭上飛移前進。當然，想要順利取得財寶，挖掘洞穴活埋怪物是必要的手段。另外，移動時也會出現各種小道具，必須巧妙利用才能順利過關。

●編輯部評論

玩家除了解謎之外，還要掌握時機確實操作角色，因此是同時運用頭腦與雙手的遊戲。雖然每個舞台都有獨特的設計，不過難度相當高，而且無法自由選擇，可能會造成遊戲時的困擾。

GO Ⅱ Professional 對局圍碁

英式圍棋Ⅱ

■每日通信 ■1PLAY
■'96/12/27 ■記憶單位2
■￥6800 ■對應滑鼠

製作小組專訪

以「愉快進行棋局」為目標，所設計而成的正統派對局遊戲。此作除了有精細的思考能力之外，也有完美的對局環境，相信能充份體驗圍棋的樂趣。

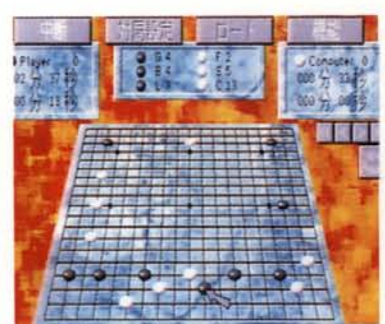
配合棋力與電腦角色對局

能夠體驗對局樂趣的實用型圍棋遊戲，玩家可以配合自己的棋力，設定對局等級或設定棋盤，由於電腦角色的思考等級共有12個階段，因此能從學習規則的初級，逐漸向有段位的高級電腦角色挑戰。還有，遊戲的另一個特色是能營造對局環境，除了變更石或棋盤顏色之外，也能設定生動的背景音樂。

環境設定上，共有6種棋子、6種棋盤、9種背景，而背景音樂的古典樂曲，也有7種類型。



對於喜歡下棋的人而言，如果沒有適合對手，一定會覺得很無趣。因此本作品的電腦角色有各個階段的棋力，玩家可配合情況巧妙選擇。



▶能夠設定各種對局方式，並體驗下棋的樂趣。



重點介紹
CHECK POINT
由英國公司所設計的正統圍棋

電腦的思考等級共有12個階段，玩家能夠逐漸提升棋力，並挑戰有段位的最強思考等級。在實際的對局中，即使是到了最後1手，也不能掉以輕心，必須冷靜考慮棋局，而思考等級提升時，思考時間也會延長。

●編輯部評論

由於這是一款針對圍棋迷所設計的遊戲，不過，只要利用基本機能，就連初學者也能輕鬆進行。例如「助言」機能並沒有使用次數的限制，可以隨時指導下棋方式，使玩家逐漸提升實力。

遊戲種類

DX日本特急旅行ゲーム

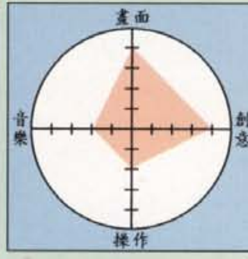
新幹線之旅

■達卡拉 ■1～5PLAY
■'96/12/20 ■記憶單位2～5
■￥5800 ■對應多人連接器



可以在車站自由下車的設計方式，不僅有嶄新的感覺，也能體驗自助旅行的樂趣，不過，從另外一個角度來看，自由度提高，也相對提升遊戲的難度。





各項評分指數

製作小組專訪

想要到日本全國旅行嗎？現在正是時候，而且，價值只要￥5800。當然遊戲中的新幹線之旅，還可看到各種觀光勝地，並能購買精美的特產哦！

能自由旅行的鐵道之旅!!

「新幹線之旅」的特色之一，就是能以極低的價格（￥5800）在日本全國旅行，玩家要在期間之內，前往規定的目的地，不過最早到達目的地的玩家，並不見得能獲得勝利，遊戲的致勝關鍵，是比較「旅行得點」的多寡。還有，除了電車之外，有時也要利用飛機或客輪。

在遊戲的進行方式上，偶爾也能中途下車，玩家可以參觀各地的風景，或是打工增加資金。



▶在旅行中會發生各種事件。

重點介紹

CHECK POINT

收錄實攝的各地特產，並大幅提升旅行氣氛！

由於「新幹線之旅」的目標，是以「快樂地旅行」爲主題，因此，進行過程將會看到各種精彩的演出。各地的風景或特產等，都是採取實攝的方式，而且，經由這樣的設計，也能自然了解日本的地理環境。

●編輯部評論

由於本作品加入了各種獨特的要素，玩家不僅可以自由選擇路線，並能看到各地風景、特產的實寫畫面，而且電腦角色都有各自的特性，由於會發生許多事件，所以適合與友人一起同樂。

3Dシューティング ツクール

3D STG工具

■亞斯基 ■1PLAY
■'96/12/20 ■記憶單位8
■￥5800

掌握各種配件的特性，並由自己製作遊戲舞台，玩家可以發揮想像力，製作〝前所未有〞的奇特舞台，因此，喜歡創作的人，一定會覺得很過癮。

各項評分指數

製作小組專訪

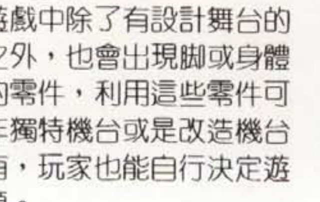
本部作品最大的特色，就是能由自己製作3D射擊遊戲。由於有各種材料，所以製作的過程非常簡單，而且連機體或標題也能自行設定哦！

由自己製作的3D射擊遊戲

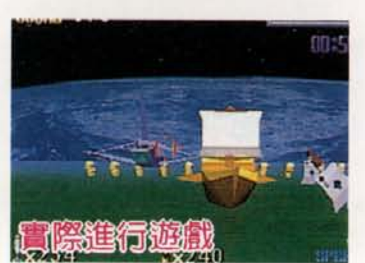
利用POLYGON技術的3D射擊遊戲，能由玩家自行製作。

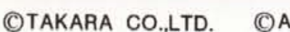
這款亞斯基所設計的「3DSTG工具」，玩家可以從事先預備的配件群進行選擇，然後配置在舞台上巧妙編輯。由於有豐富的配件，所以能夠做精細的設定。

遊戲中除了有設計舞台的配件之外，也會出現腳或身體部份的零件，利用這些零件可以製作獨特機台或是改造機台，還有，玩家也能自行決定遊戲標題。









重點介紹

CHECK POINT

有製作遊戲的獨特樂趣

利用3D配件等材料進行組合，並由自己設計舞台的「3DSTG工具」，是一款十分獨特的〝製作〞型遊戲。玩家在設計的過程中，可以充份發揮想像力，完成舞台之後，還能體驗緊張刺激的射擊樂趣。

●編輯部評論

由自己製作3D射擊遊戲，其實難度相當高，而且，創作的過程中也會耗費許多時間，不過，費盡〝千辛萬苦〞完成的舞台，相信會有特別的感情，當然，玩家也能與朋友共同製作。

ウルトラマンゼアス

新超人力霸王

■東北新社 ■1～5PLAY
■'96/12/20 ■記憶單位 1
■￥5800 ■5人對應

製作小組專訪

這款「新超人力霸王」的新作，採用了獨特的「讀寫事件系統」，並有各種迷你遊戲，相信能夠提升對戰時的緊張氣氛。另外，3D畫面也有非常好的品質。

可玩到各種迷你遊戲唷！

電影「新超人力霸王」終於在遊戲中登場，玩家將會成為守護地球的力霸王候補者，並要收集主要能源的力霸王威力。遊戲流程基本上是要移動到地圖上出現怪獸的格子，然後打倒怪獸繼續前進。遊戲過程中根據格子的事件或迷你遊戲，可以收集力霸王威力。最後只要打倒怪獸頭目的貝森星人，就可依照力霸王威力的多寡決定勝負。在迷你遊戲方面，有連續按鈕進行賽跑等4種類型。

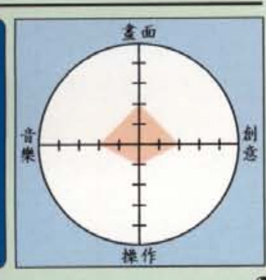


▲由丹谷製作公司設計的怪獸會陸續登場，而且還有怪獸圖鑑。



▶與怪獸的戰鬥是採取指令方式，這時要巧妙攻擊。

迷你遊戲或畫面演出等，有各種豐富的內容，透過自己製作事件的系統，能夠提升遊戲氣氛。不過，對戰的過程似乎缺少變化，應該有改良的必要。



各項評分指數（畫面／創意／操作／音樂）

重點介紹 CHECK POINT

由自己製作事件 提升遊戲樂趣

迷你遊戲是「新超人力霸王」的特色之一，雖然進行時只會出現4種迷你遊戲，不過，玩家可以自由決定事件的內容。這時如果利用獨特的「讀寫事件系統」，就能製作各種事件，相信這種方式可以有效提升遊戲氣氛。

●編輯部評論

雖然遊戲中有豐富的內容，但就整體的印象而言，似乎太雜了一點，另外，角色的移動速度較慢，而擲骰子的感覺不是很好……。當然，喜歡超人力霸王的玩家，可能不會挑惕這麼多。

永世名人Ⅱ

■拿姆科 ■2PLAY
■'96/12/20 ■記憶單位 3
■￥5300 ■對應滑鼠



製作小組專訪

在新作的「Ⅱ」中，還加入了「等級0」的親切設計。由於這回提升了電腦角色的思考能力，所以，玩家能在遊戲過程中，逐漸提升自己的棋力。

柯拿米將棋系列第2部作品

柯拿米PS將棋遊戲「永世名人」的第2部作品。這回雖然沒有華麗的演出，還是維持前作的特色，但內容確實掌握將棋的基本精髓。因此，是針對喜歡將棋的玩家，所開發而成的〝好〞作品。

新作中不僅提升了電腦角色的思考能力，而且還有鑑賞江戶時代各棋譜的模式，這樣的設計方式，相信更能體驗將棋的〝深奧性〞。另外，在編輯模式可以進行各種設定，如果巧妙利用，也能在過程中研究將棋的棋法。



思考速度與棋力都有極高的水準，不過對初學者而言，即使是選擇等級0的遊戲，可能也無法獲勝…。當然，只要不斷挑戰，保証能提升自己的棋力。



各項評分指數（畫面／創意／操作／音樂）





◀很明顯的發現電腦在思考。

重點介紹 CHECK POINT

棋力、思考能力都有相當高的等級

由於是針對將棋迷所設計的遊戲，所以難度相當。高電腦角色有極快的思考速度，在還未定勝負之前，必須要考慮盤面情況慎重下棋，還有實際下棋的過程中，可以知道雙方都是以守勢為主，這也是遊戲的特色之一。

●編輯部評論

對於喜歡將棋遊戲的玩家來說，相信會滿意「永世名人Ⅱ」的思考能力與製作品質。不過，在顯示思考方式的機能中，並不會說明下棋的理由，這似乎失去了設計時的意義。



ロジック麻雀　創龍

創龍麻將

■日本軟體　■1～2 PLAY
■'96/12/20　■記憶單位
■¥5800　1～15

製作小組專訪

如果已經厭倦一般的麻將遊戲的玩家，不妨嚐試「創龍麻將」吧！玩家在遊戲中不僅以進行各種精細的設定。而且，對戰角色都有不同的打法唷！

有極高自由度的麻將遊戲

一般的麻將遊戲，通常對戰角色都有固定的思考類型，不過，「創龍麻將」的最大特色，就是思考類型能由玩家自行設定，這樣將可製作獨特的麻將手。並在製作之後，可成爲自己的對戰角色。如果使用記憶卡儲存，還可以和朋友所製作的角色對局。另外，在故事模式中獨特麻將手也能成爲主角。

在基本的設定上，可以選擇角色的打牌手法，還有立直等的出現頻率，也有5個階段的設定。

◀「初學者」的設定方式。





如果實際進行遊戲的話，會發現「創龍麻將」有相當高的完成度，而且自由設定麻將手的設計方式，能使玩家對角色產生〝感情〞，並可提升遊戲樂趣。

各項評分指數（畫面・創意・操作・音樂）

重點介紹

CHECK POINT

搭載能夠精細調整的修正模式

利用此模式，可以確認製作角色的打牌方式，另外，在這個模式還有提出問題，並由麻將手解答的機能，如果自己製作的角色能力太差時，就無法順利解答。由於能夠成爲製作角色的參考，一定要巧妙利用。

●編輯部評論

由自己設定打牌的思考方式，得到非常好的評價。不過，人們的打牌手法，其實不是那麼簡單，因此選擇「攻擊類型」或「均衡類型」似乎還不夠。另外，故事模式的表現在水準之上。

くるくるぱにっく

旋轉方塊

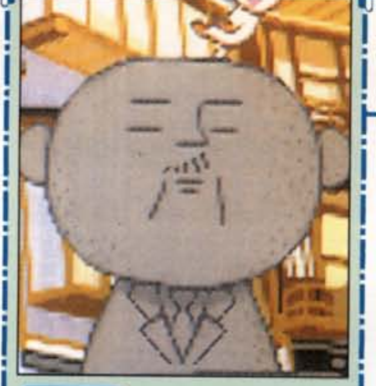
■KOOLKIZZ　■1～2 PLAY
■'96/12/20　■記憶單位 1
■¥2800

製作小組專訪

本作品的進行方式，與一般的解謎遊戲剛好相反，必須要消除在原野中回轉的水滴，玩家只要能習慣操作方式，相信充份體驗攻略樂趣。

使水滴消失的解謎遊戲

這款〝另類〞的解謎遊戲，將使玩家有全新的體驗。原野中會出現回轉的水滴，這時如果能使3個以上的同色水滴連結，就可順利消失，不過，斜向連結則沒有任何作用，當然，在遊戲中也有連鎖消失的攻擊手段。水滴共有原色（紅、藍、黃）、混色（綠、紫、橘紅）以及阻礙水滴等7種類型，如果使水滴消失時，就會將阻礙水滴送入對手的原野。還有，遊戲中採用嶄新的「調色盤」系統，若巧妙利用的話，可順利使水滴消失。





由於是嶄新的遊戲方式，因此初次接觸的玩家，最好是能先熟練操作方式。當然習慣之後，不僅會覺得十分有趣，並能與友人進行更爲刺激的2人對戰。



各項評分指數（畫面・創意・操作・音樂）







各種獨特的角色

重點介紹

CHECK POINT

與目前的解謎遊戲，有完全不同的設計理念

在原野「回轉」遊戲方式，可能很難理解，不過，想要使水滴在原野上方向右排成1列，其實只要按右回轉鈕就可順利進行。還有，在原野下方向左排成1列，則要按左回轉鈕，玩家最好掌握正確的進行方式。

●編輯部評論

雖然是全新類型的遊戲，但整體的完成度應該還可以再加強。玩家只要了解規則，就能溶入遊戲的世界中，不過，連鎖過程似乎欠缺〝快感〞，而操作性與畫面也不如想像中的好……。

ぐーちょDEパーク

模擬公園物語

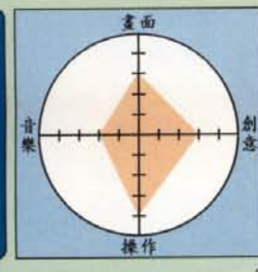
■EAV ■1～4PLAY
■'96/12/13 ■記憶單位1
■¥5800 ■對應多人連接器





這是款誰都可以玩的遊戲。進行時可以破壞對手苦心建設的遊樂設施，裝置爆彈或強奪晶片。當然，對手也會採取相同的手段，要特別注意。





製作小組專訪

喜歡〝大富翁〞類型的玩家，相信能從「模擬公園物語」體驗到完全不同的遊戲。由於規則簡單，且有精緻的畫面設計，即使是初學者也能樂在其中。

競爭入場人數的遊戲

這款由佐久間晶所監修的遊戲，是以主題遊樂園爲舞台，並要回轉輪盤前進。如果停在方塊格子上，可以得到建設遊樂設施的方塊，然後，利用規定的方塊以及晶片（相當於金錢），就能不斷建設，並招攬客人入場。還有，前進時如停在客人格子或是遇到猜拳君，就會進行猜拳遊戲。

本作品的遊戲目的，是要以入場人數決定勝負，爲了要吸引客人入場，必須巧妙建設遊樂園，而建設的過程也會發生各種事件。而玩家則要一一地處理。



▲玩家要努力建設自己的主題樂園。

重點介紹 CHECK POINT

每次遊戲都有不同的樂趣

因得要轉動輪盤才會發生事件，因此常會有意想不到的發展。其實玩家的實力與經驗幾乎沒有什麼差別，任何人都能樂在其中。而且作品的畫面還具有詼諧的效果，如果親身進行過一次，就會深深著迷哦！

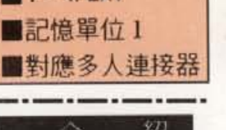
●編輯部評論

於是由佐久間晶所監修的遊戲，所以有相當高的完成度。本作品雖然有各種方塊類型，但能夠持有的數量並不多，而且整體的均衡性稍差，在這些方面應該還有改良的空間。

DX億萬長者ゲーム

億萬長者

■達卡拉 ■1～4PLAY
■'96/12/06 ■記憶單位1
■¥5800 ■對應多人連接器



這款〝大富翁〞類型的遊戲，有相當高的製作水準。由於最多可以4人同時參加，因此玩家能與友人同樂，當然，1人遊玩進行也沒問題。



製作小組專訪

在遊戲地圖方面，共有江戶時代、遊樂園等10種類型，而進行的規則非常簡單，只要依照輪盤所出現的數字移動，然後在停止的格子上購入空地。如果玩家不小心移動到對方的土地，必須要支付金錢。當然，有些地點可購入股票。

買賣土地股票成爲億萬富翁

「億萬長者」遊戲名作終於在ＰＳ版中登場。玩家要藉著運氣來巧妙買賣土地與股票，不斷增加資產。在這裡若使用多人連接器，最多能有４人可同時參加遊戲，另外就算１人遊戲時，也能與有趣的電腦角色進行競賽。



▲能夠組合製作角色的臉部造型。



▲不僅要購入都市，也能增資提升都市價格。

重點介紹 CHECK POINT

規則簡單，任何人都能輕鬆進行

當聽到要買賣土地、股票時，可能會覺得難度很高。其實本作品的規則十分簡單。尤其遊戲中有說明規則的練習模式，因此就連初學者或低年齡層的玩家能夠馬上體驗遊戲樂趣。簡單的操作中內容相當深奧。

●編輯部評論

如果是１人獨自進行，可以與各種獨特的電腦角色爲對手，還有，與家人或朋友遊戲時，則能使樂趣倍增。此作共有10種特性完全不同的地點，玩家可隨時變換遊戲氣氛。



トポロ
巧手方塊

■亞德迪克　■2PLAY
■'96/12/06　■記憶單位 7
■￥5800　■可同畫面對戰

製作小組專訪

在進行此遊戲的過程中，將可培養自己的創造力。而且操作方式十分簡單，玩家應該很容易就能夠立刻融入遊戲世界中的，同時破壞時也會覺得很過癮哦！

連結方塊製作獨特的造型

這是一款以組合方塊的方式來玩的遊戲，如果組合好時，還能在畫面中自由行動。遊戲中共會出現 6 種方塊，玩家要巧妙組合，並製作成有如是生物一般的「造型方塊」。一旦完成的「造型」，除了可以塗上顏色之外，也能放置在原野，來欣賞其活動的樣子。另外如在戰鬥原野操作「造型」，也能與友人所製作的資料（生物）進行戰鬥。



運用各種動作來組合方塊來說的此遊戲，雖可依自己所想的「造型」來玩，是非常棒。不過遊戲的操作性稍嫌複雜，對於低年齡層的玩家可能會造成困擾。





▲自由選擇方塊。



▲左右腳會交互行動的「造型」。

▲完成「造型」。

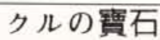
重點介紹
CHECK POINT
發揮創意組合方塊

完成 1 具的「造型」，最多可使用到二百個方塊，玩家要發揮想像力巧妙組合。還有，即使是相同「造型」，根據方塊的顏色或組合的技巧，也會有完全不同的感覺，而且完成後的作品，竟然能像生物一般自由活動……。

●編輯部評論

本款遊戲的進行方式，就好像是小時候在組裝戰鬥機或機器人的感覺。如果順利完成「造型」時，居然能夠自由行動或進行戰鬥，這種設計方式將讓你有完全不同的體驗。





クルの寶石
古城方塊

■太陽電子　■1PLAY
■'96/12/06　■記憶單位 1
■￥5980　■對應滑鼠

製作小組專訪

本作品相當重視解謎要素，並有各種解謎類型，相信能使玩家有完全不同的體驗。當然，解謎時可能會遭遇許多困難，必須要不斷嚐試挑戰。

不斷解謎前往傳說的古都

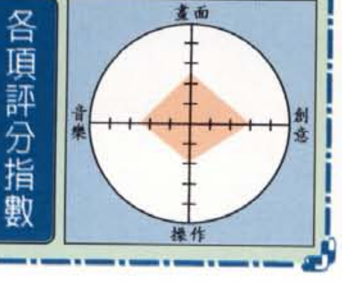
有24種解謎類型

24種解謎類型都有各自的特色，除了正統的迷宮之外，也有移動蟲並將球放入洞穴，或是將圓規引導至終點等，另外，遊戲初學者能夠從「神託」中獲得提示。

由於本款解謎遊戲追加了冒險的要素，玩家為了要前往傳說都市「那依沙斯」，必須要通過各種考驗（解謎）。

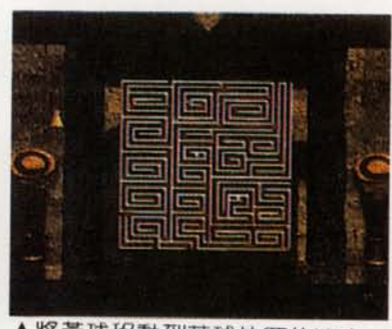
由於不是像「魔法氣泡」一般的解謎遊戲，玩家可以有較多的思考時間。還有，除了解謎的要素之外，其實美麗生動的 3 D畫面，也是重要的賣點。







▲畫面最上方的〝神託〞，會告知各種提示。



▲將黃球移動到藍球位置的迷宮。

重點介紹
CHECK POINT
在美麗的 3 D畫面體驗〝考古〞的樂趣

本款遊戲是以解謎為主，不過，美麗的 3 D畫面也是特色之一。其中運用CG動畫中非常好的質感，例如在電氣室內燈光中進行遊戲，將有完全不同的氣氛。而且玩家在行動的過程中，就像考古學者哦！

●編輯部評論

在遊戲的序盤階段，就會在 3 D迷宮中探索，這點可能是玩家始料未及的吧？而且畫面的品質也相當棒。雖然解謎的難度高，但內容極具變化性，因此喜歡解謎加上冒險氣氛的玩家絕不可錯過。

スーパーパズル　ファイターⅡX

快打方塊

■卡普空　■2PLAY
■'96/12/06　■記憶單位1
■¥5800

製作小組專訪

提到方塊，就令人想到早期盛極一時的「俄羅斯方塊」，當時瘋狂的狀態，已到大街小巷、家家戶戶無不爲之廢寢忘食的地步。所以製作電玩遊整的業者無不乘勝追擊，而電玩界的大廠商——卡普空，認爲它還有可玩的空間，而且在畫面、系統、趣味上和以前同類型的遊戲已截長補短，因此相信PS的此遊戲又可再創電玩的高峰！

卡普空主角們進行大對戰嘍!!

在大型電玩中轟動一時且受人歡迎的方塊遊戲的移植版其操作方式是由上落下的寶石方塊，一個個堆積，然後掉下破壞用的衝擊寶石掉下消去。和以前的落下來堆積後被消掉的方塊並不同，它主要是堆積後加以破壞而消失。在移植版方面，也追加了卡普空獨創的「故事解謎模式」。附帶一提，此模式最有趣的是若戰勝了所選擇的對戰對手，就可以使用隱藏角色了。

▶登場的主角來自於「快打旋風 ZERO2」和「魔域幽靈」。



在電動版做得有口皆碑的此遊戲，如今已可在家裡玩了。眞是太棒了！其消失寶石的快感，彷彿像中毒似的，讓你想玩得欲罷不能。而有關移植度方面，也完美得無缺點可言。所以如果有興趣的話請不要猶豫考慮的先買一款試試吧！武神流如果能演出，更適合不過。

重點介紹 CHECK POINT

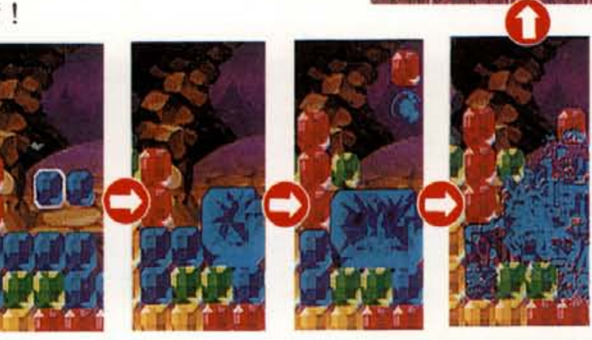
將威力寶石組合起來，等待可以繼續破壞的機會…。然後再用衝擊寶石將威力寶石一次的破壞掉。和叫出必殺技聲音的同時，將旋轉寶石大量的弄掉落。其中那種令人爽快的感覺可說是這個遊戲令人耐人之處。而登場的主角們可說幾乎是和「快打旋風ZERO 2」一樣。這點似乎有點美中不足。

希望有其它作品主角

此外，採用角色的系列太少，只有「快打」系列加「魔域幽靈」似乎不夠玩家過癮，希望能再增加一些角色。

堆積方塊來破壞的「寶石系統」

遊戲內容是由兩個一組的一般寶石開始掉落，累積4個威力寶石便會集成一個巨型寶石。而隨著寶石不停的掉落，會落下衝擊寶石，它可使巨型寶石破碎消去。如此便可在敵方畫面中放下反擊寶石，如果敵方畫面滿到頂部玩家便獲勝了。威力寶石越大，效果越好唷！



▲一不小心威力寶石就積的過高，反而讓自己的陣地變得狹小。在寶石消失的時候趕緊往上堆吧！



▶在這個球體就是衝擊寶石還未落下之前，除了消除重疊的威力寶石別無他法了。

各項評分指數



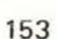
●編輯部評論

剛開始規則雖然都不懂，完全都不行，但是實際操作4～5回之後便能瞭解此遊戲的規則了。操作7～8回之後如能記得連續操作的話，便會變得無法釋手，屆時會像中毒般的玩下去。特別是對戰時更加激烈哦！主角們都很可愛，喜歡主角，就只有打方塊吧！

●遊戲優缺評論點

- ○主角扮相非常可愛。
- ○將寶石都堆積之後再消去是很有快感的一件事。
- ○遊戲中，主角的作法及講話的方法非常有趣。
- ○與CPU相近的難易度非常強，所以一邊玩的壓力感可能令人無法招架。
- ×垂直落下的方塊指令的難易度稍嫌高了一點。
- ×登場的主角是幾乎和「快打旋風ZERO 2」的角色一樣，讓人感到有點美中不足。





麻雀大會 II Special

麻將大會II特別版

■光榮 ■1～2 PLAY
■'96/12/29 ■記憶單位 1
■￥6800



製作小組專訪

在ＳＳ版深獲好評的麻將遊戲，終於移植到ＰＳ版。此作不僅能與歷史名人對局，並可看到名人的〝牌品〞，相信有許多學習的地方哦！

集結歷史名人的麻將大會

「麻將大會」系列在10年前推出個人電腦版之後，一直到今日都是極受歡迎的作品。這回在ＰＳ版所推出的新作，不僅有完美的演出內容，而且還會出現水戶黃門、年賀源內等23位十分獨特的角色。



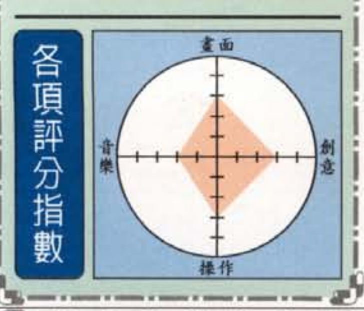
▲在各地圖移動，並打敗對手成為最強的麻將王。

玩家的目的是要不斷賺取金錢，並提升所持金額的排名，然後參加最強的對戰獲得勝利。在賺錢的手段上，可以參加大會賺取獎金，或是在雀莊中與對手競技。由於７個雀莊都有不同的規則，最好能依照個人習慣慎重選擇。



如果是喜歡麻將遊戲的玩家，絕對不可錯過這款「麻將大會II」。本作品除了有７個特色不同的雀莊之外，還能設定規則，或是與水戶黃門等歷史名人對局。

各項評分指數



重點介紹
CHECK POINT
可以精細設定規則

７個雀莊中，有一處是自己的家，玩家如果選擇這個雀莊（家中），就可前往麻將中心登錄，並設定自己喜歡的打牌規則。由於有各種精細的設定方式，所以製作最適合的打牌環境，將可提升獲勝機率。

●編輯部評論

本作品不僅能巧妙設定各種規則，而且〝不按牌理出牌〞的角色，也會使玩家覺得很有趣。不過角色伸出頭部說話的畫面，感覺上有點詭異，甚至有點像是恐怖電影……。

ズープ

全方位方塊

■MEDIAQUEST ■1PLAY
■'96/11/22 ■記憶單位 1
■￥4800

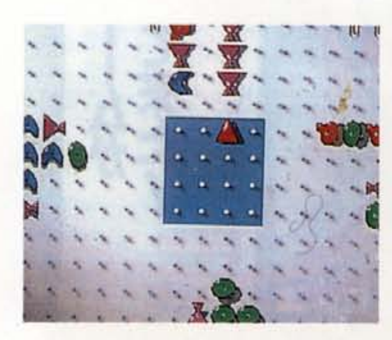


製作小組專訪

雖然這是一款動作解謎遊戲，但進行時將有完全不同的氣氛，由於遊戲中採用了方向轉換與顏色互換的嶄新系統，使得進行過程更富戰略性。

奇特氣氛的動作解謎遊戲

本款解謎遊戲的進行方式，是使自機變成敵機的顏色，並要不斷發動攻擊。



▲迎擊從４個方向逼近而來的敵人，只要打倒一定數量就能使舞台順利過關。

畫面中央的４×４方塊，是玩家的移動範圍，然後敵人會從上下左右的４個方向出現攻擊而來，這時要利用特殊道具等全力阻止。在遊戲模式方面，有舞台過關類型與無限模式。另外，本作品採用了方向轉換與顏色互換的嶄新系統，自機如果攻擊相同顏色的敵人，就會在敵人消失的同時轉換相反方向。還有攻擊不同顏色的敵人，則會互換顏色。



雖然遊戲規則十分簡單，但似乎缺乏變化，還有畫面與音效應該能有更好的表現。初次接觸方向轉換與顏色互換系統會覺得很新鮮，但不久就會失去樂趣…。

各項評分指數

畫面
音樂
創意
操作

重點介紹
CHECK POINT
操作簡單難度不高，可以輕鬆進行遊戲

本作品的操作方式簡單，只要利用游標移動，並再按鈕（１個）攻擊，就可體驗遊戲的樂趣。另外難易度或舞台方面，也可使用ＯＰＴＩＯＮ自由變更，玩家可以依照個人的實力，設定適合自己的環境。

●編輯部評論

遊戲規則非常簡單，只要使自機變成敵人顏色，就可發揮攻擊威力。不過，在遊戲的演出上，似乎缺少變化，而且畫面或音效的表現上，並沒有表現出ＰＳ應有的水準。



タクラマカン～敦煌傳奇～

塔克拉馬干

■帕多拉　■1PLAY
■'96/11/22　■記憶單位1
■￥5800

製作小組專訪

由台灣開發製作的遊戲。雖然難度相當高，但這款以敦煌爲舞台，並有美麗畫面的作品，可能會使玩家有全新的體驗，而且可以看到中國博大精深的智慧。

向洞窟深處前進解開封印

這是一款以敦煌洞窟爲舞台，並有傳奇小說風格的解謎遊戲。主角將會受到老人（觀世音菩薩的化身）的引導，前往洞窟的入口，然後只要解開秘密，就可從邪惡的魔手中解放洞窟。



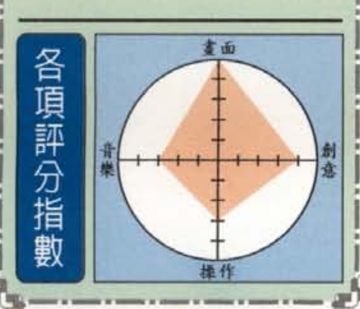
▲在洞窟內解謎，並得到幻魔封印的法具。

「塔克拉馬干」是台灣深獲好評的個人電腦遊戲，玩家在洞窟內前進時，必須要運用智慧解開各種問題，還有，敦煌佛教美術將以細緻的畫面忠實再現，因此除了解謎的要素之外，〝古老文化〞也是賣點之一。



如果想要解開一個問題，可能會花費許多時間，因爲規則的說明不是很清楚，但只要持續嘗試並順利解謎時，一定會覺得很過癮。

各項評分指數



重點介紹

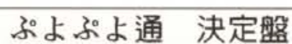
CHECK POINT

難度相當高，而且根據問題有不同的操作方式

因解謎問題有不同規則與操作方式，所以是一款難度相當高的遊戲。實際操作時，會發現有些問題似乎十分簡單，但到了最後卻會出現瓶頸，這樣的設計方式，充分表現出中國的古老智慧。

●編輯部評論

這款移植自台灣個人電腦版的遊戲，不僅有十分細緻的畫面，而且表現手法可以讓人體驗到悠久的〝古老文化〞。雖然遊戲難度較高，不過，絕對是一款值得推薦的作品。



ぷよぷよ通　決定盤

魔法氣泡

■克派爾　■1～4PLAY
■'96/11/05　■記憶單位1
■￥4800

製作小組專訪

讓ＰＳ版玩家久等的「魔法氣泡」終於決定要登場了，這回將以衆多的嶄新風貌，出現在各位眼前，相信只要是ＰＳ版的玩家，應該都會知道這個好消息的。

「魔法氣泡」終於在PS登場

繼ＳＳ、ＳＦＣ版之後，「魔法氣泡」的解謎遊戲終於在ＰＳ版登場。本作品完全移植大型電玩版的系統，只是在原文名稱上則追加了「～決定盤」。所以在有些地方的展示畫面會發現是重新配音的，有時還可看到攻略的動畫，像這樣的設計方式，相信能有效提升遊戲樂趣才對。

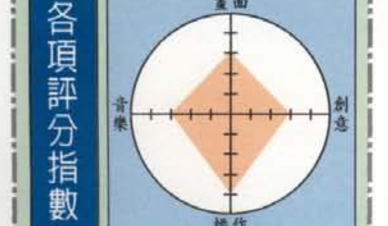
遊戲中共有「１人氣泡」、「２人氣泡」、「終結氣泡」等３種模式，而「終結氣泡」是ＰＳ版特有的進行方式，玩家必須不斷使〝氣泡〞消失，直到〝死亡〞爲止，因此，是向自己的極限挑戰。



▲終於能在ＰＳ進行「魔法氣泡」。

遊戲中除了可以連鎖之外，也有十分獨特的「相殺系統」。如果玩家已玩慣了一般的方塊遊戲，「魔法氣泡」絕對、絕對讓你有全新的體驗才對！

各項評分指數



重點介紹

CHECK POINT

有完美移植度的系列名作

「魔法氣泡」是有名的〝方塊〞解謎遊戲，雖然這裡無法詳細說明遊戲系統，但新作的基本系統，有極高的完成度，無論是進行環境或操作性，都有非常好的表現，特別是操作性，可說是解謎遊戲的〝生命〞。

●編輯部評論

在電玩業界深獲好評的「魔法氣泡」，曾經移植到各種機型，現在終於要在ＰＳ版登場。這款新作不僅有完美的機能，如果是使用通信連結線，還能進行緊張刺激的４人對戰。

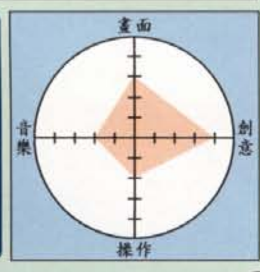
遊戲種類





利用問答方式了解自己的內心深處，而且答案有相當高的準確性。玩家如果不想讓別人知道自己的心理狀態，最好是能單獨進行測試。

各項評分指數





それいけメココロジー

人生占卜

製作小組專訪

經由遊戲可以看到精密的診斷結果，而且診斷後還能儲存下來，並在日後與朋友一起討論。玩家也能利用此作檢視自己與戀人之間的適合度。

■POLYGRAM ■1～2 PLAY
■'96/11/08 ■記憶單位 1
■￥5800

重 點 介 紹

CHECK POINT

能夠了解內心狀態的遊戲

使用美麗畫面主題診斷中，將會以問答方式了解自己的心理情況，且中於操作十分簡單，可分析心裡狀態，對玩家而言相信會感覺十分新鮮的。另外，如與友人一起進行適合度的診斷，也有不同樂趣。

可了解自己心理狀態

在電視、書籍、大型電玩版深獲好評的心裡遊戲「人生占卜屋」，終於在ＰＳ版中登場。此作共有３種利用心理學的測試，首先是遊戲開始時使用問答方式製作個人資料，並能診斷工作或戀愛觀的「主題診斷」，還有４人同時設定立場的「屬性診斷」，另外，有了解每天心裡狀態的「生活週期」，而且玩家也能儲存個人資料。



▲最初利用50題製作個人資料。

在主題診斷中，共有人生、戀愛、工作等７個項目，最後並可聽到綜合診斷的結果。

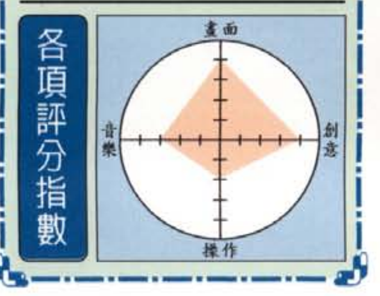
●編輯部評論

或許有人會懷疑這款遊戲的準確性，不過，實際進行測試時，竟會發現〝想不到這麼準〞。還有在「生活週期」由於能檢視自己的未來，所以能在需要時隨時參考。



若有玩過ＳＦＣ版的經驗，應該會覺得３Ｄ舞台的難度很高。玩家必須要考慮深度問題，並注意前進的方位。當然就解謎遊戲而言，此款遊戲是很值得推薦。

各項評分指數



３Ｄレミングス

立體百戰小旅鼠

製作小組專訪

雖然畫面是採３Ｄ方式，但旅鼠還是只能直線移動，玩家必須根據情況巧妙反應，才能有效進行誘導，當然爲了可愛的旅鼠，必須要盡全力解救。

■SCEI ■1PLAY
■'96/11/08 ■記憶單位 1
■￥5800 ■對應滑鼠

重 點 介 紹

CHECK POINT

３Ｄ原野更具解謎性

是３Ｄ舞台，所以前進時必須要考慮〝深度〞的問題。這回的旅鼠雖然可以誘導至相反方向，但要先掌握自己目前的位置以及方位變化，當然，如與２Ｄ畫面相比，新作的難度更高，玩家要快速對應才能順利過關。

將進化的空旅鼠引至終點

在個人電腦、ＳＦＣ等深獲好評的動作解謎遊戲，移植到ＰＳ版的作品。主角的旅鼠會排成１列直線前進，這時必須依照舞台特色下達指令，並將旅鼠引導至終點。前作是２Ｄ畫面，而ＰＳ版則進化成3D POLYGON 的空間，這時可利用視點切換的方式，體驗完全不同的遊戲樂趣。還有在前進時將會遭遇各種障礙物，玩家必須利用９種能力巧妙通過，不過，每個舞台所能使用的能力與次數，都有一定的限制。



使用降落傘從懸崖等飛下。



朝正下方挖掘前進。



不會破壞障礙物並向上攀登。

●編輯部評論

由於是３Ｄ舞台，所以遊戲性大幅提升。雖然操作性稍嫌複雜，但熟練之後應該沒有什麼問題。此作品與２Ｄ版的情形相同，只要失誤一次就無法過關，這點似乎可以改良……。

ナムコミュージアム VOL.4

拿姆科名作劇場

■拿姆科 ■'96/11/08 ■￥5800
■1PLAY ■記憶單位 1 ■賽車專用搖桿

遊戲種類



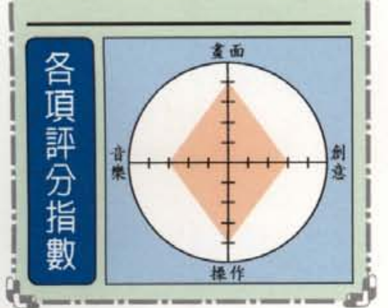
本人在中學時代就收藏有許多卡帶。可能會毫不考慮的就買下，此作也可能除了因爲懷念此作才買外，遊戲本身內容也做的非常確實。我認爲就算是第一次接觸的人也能玩的不亦樂乎！而且在此卡帶裡就一起收錄了五個遊戲，而且是往年的大作，實在是物超所値喔！

重點介紹

CHECK POINT

比前作收錄少但更佳？

在前作所收錄的作品中，無論是那一個都是大型電玩版初期作品。這樣來說遊戲是不會消失的，而且在不加限制的情況下，遊戲是一個個移植。這一次是以80年代的作品和較新的遊戲並列，而且其中每一款都有結束畫面可看。也許也有人是爲了看遊戲的結束畫面而買此遊戲吧！此外爲了看結束畫面而努力破關那也眞強！在「拿姆科名作劇場」裡所收錄的開頭畫面動畫，是「VOL.4」裡頭所有出現的主角作爲主題的，由於非常有趣，一定讓許多玩家更對此作品愛不釋手吧！

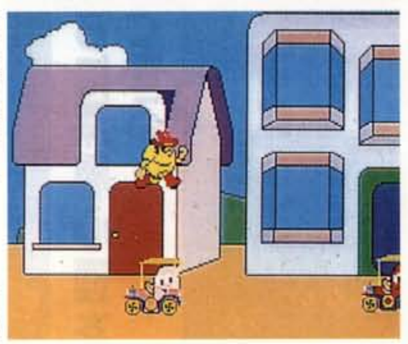


製作小組專訪

這一次，請各位玩家在多采多姿的遊戲裡，任由您的想像空間自由玩樂！此遊戲有收錄著標題即卡名的「博物館」。可參閱海報或者是廣告等。加上，在博物館內的圖書室還展示有各個遊戲的印象畫。而在戲院中收錄有效果音和BGM等，不但可看到拿姆科公司的遊戲總覽，還可盡情玩樂。在拿姆科的遊戲總是充滿著無窮歡樂！

拿姆科往年的名作回歸至PS

由拿姆科公司以問卷調查爲參考，將過去所發售的遊戲收錄在「拿姆科名作劇場」系列。這次推出第 4 波的最新作品。這一次比前回少收錄了一款，但卻有小精靈、迷宮塔 2 代、源平討魔傳、宇宙坦克、歐坦大作戰等 5 名作集合在一起。卡帶裡也完全將此系列名作移植，而在遊戲操縱時以大型電玩所獨創的原創玩法也十分有趣。



▲如您所知以小精靈爲主角的這款遊戲以外收錄有 4 款。



戲院及圖書館也要看看!!

本作中特別設定有前幾作所沒有的戲院和圖書館，之前雖然也有類似的資料備詢館，但是像本作這樣特別列出一個部門倒是創新之舉。玩家除了品味過去的名作之外，也別忘了到這些地方走走唷！



▲各個標題所收錄的印象圖畫都可閱讀。



◀一邊看主角的畫面還可以聽效果音和BGM等。

迷宮塔 2



「迷宮塔」之續集，要操縱凱和基爾，設法離開此塔爲目的。

源平討魔傳



由平家的亡靈武者，爲打倒源賴朝而展開旅程的ACT。

歐坦大作戰



角色可愛、難易度高之STG，可兩人同玩，另一人可中途加入。

●編輯部評論

豪華的內容令人十分喜悅。我個人是因爲「源平討魔傳」而購買的。所以覺得如果收錄的作品是最新的話，那麼，除了顯示資料之外還具有令人懷念過去的價值。雖然這並非是完全移植，但新手也可試試。畢竟此遊戲是寫實的完全移植，初學者也可得心應手喔！

●遊戲優缺評論點

○收錄的軟體關聯資料豐富
○按鍵可自由設定。
○讀取時間幾乎短得讓人感覺不到。
○有「迷宮塔 2 代」和「源平討魔傳」等大型電玩新移植的遊戲收錄其中。
×「源平討魔傳」和「迷宮塔 2 代」等遊戲的過關條件也希望跟著能夠加入進來。
×在博物館內看圖解時還需注意讀秒系統，有些令人覺得麻煩。

遊戲種類





如果使同色的「帕米」排列3個以上，就會自動消失的〝方塊遊戲〞。不過，玩家只要消滅一定數量的帕米，就能使舞台過關，這似乎有點〝單調〞……。

各項評分指數



バーミン・キッズ

外星人方塊

■EAV	■1～4PLAY
■'96/11/01	■記憶單位1
■¥4800	

製作小組專訪

打倒可愛的帕米，似乎有點殘忍，不過爲了維護宇宙的和平，也是不得已的選擇？由於此款遊戲的角色十分突出，所以很受一般女性的好評。

有獨特角色的動作遊戲

奇妙生物的「帕米」突然襲擊惑星，這時出現一位名叫里波魯邦的英雄，爲了維護惑星的安全起而對抗……。

帕米共有紅、藍、淺藍、綠、黃、粉紅等6種類型，如果能使相同顏色的帕米排列3隻以上，就會自動消失，還有，星波魯邦必須要利用火箭彈改變帕米的顏色，擊退侵略的敵人。

遊戲中能在分割畫面進行2人對戰模式，或是協力展開故事模式，另外還有1～4人同樂的「敵數對戰」模式唷！

可以很有效率的打倒敵人！



▶能以左、右、左、右的方式打倒敵人。

重 點 介 紹

CHECK POINT

利用編輯模式製作獨特的舞台

使用編輯模式就可製作獨特的舞台，在編輯時會依序設定舞台大小、標準數量、帕米的配置、里波魯邦使用的火箭彈。完成舞台設定之後，不僅可以親自進行，也能利用記憶卡儲存，玩家要巧妙作哦！

●編輯部評論

在進行方式上，就好像是射擊遊戲，並沒有什麼新鮮感。至於火箭彈方面，可以成爲變色彈，並改變敵人顏色發動攻擊，不過火箭彈的體積太小，而且顏色難以分辨，可能會造成困擾。

デジクロ

拼字遊戲

■亞特拉斯	■1PLAY
■'96/11/01	■記憶單位1
■¥4800	

製作小組專訪

大家都會玩過的拼字遊戲，可以利用此作品輕鬆進行。玩家能塡入或取消文字，考慮各種拼字方式。而且在獎品模式中還能得到豐厚的禮物哦！

在報紙或雜誌經常出現的拼字遊戲，終於在PS版中登場了。玩家可利用精巧的設計，輕鬆體驗拼字的樂趣。不過〝獵寶〞模式的難度似乎太高了一點…？

各項評分指數

畫面
音樂
創意
操作

共有240題的解謎遊戲

如果嫌手寫塡字方式太麻煩時，就可善加利用本款遊戲。「拼字遊戲」共有240個的解謎問題，玩家除了能進行根據等級所選擇的「拼字挑戰」模式之外，還有解開謎題發現寶物的「獵寶」模式。由於「拼字挑戰」有各種等級的練習模式，就靠玩家不斷練習，並逐漸提升實力。



本作品的規則與〝拼字〞遊戲完全相同，必須要在相同數字的格子塡入相同文字，因此，將會考驗玩家在字彙方面的實力。



▲爲了要獲得財寶，必須巧妙拼字。

重 點 介 紹

CHECK POINT

初學者可善用妙妙貓說明模式

你是〝拼字遊戲〞的初學者，可以在進行遊戲之前，先參考妙妙貓說明模式。選擇這個模式時，就會出現可愛的妙妙貓，並會配合聲音仔細說明遊戲規則，當然玩家經由拼字的過程，將可逐漸提升自己的詞彙能力。

●編輯部評論

喜歡拼字的玩家，相信不會錯過本款遊戲。不過，提到拼字時，相信有許多人會覺得進行方式太〝單調〞，如果製作或電玩遊戲也沒有什麼變化，這點可能會影響銷路……。

競馬最勝の法則'96 Vol.2 GI-ROAD

競馬最勝法則'96 Vol.2

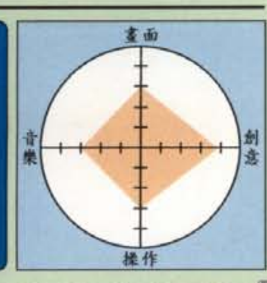
■Shangri-la ■1PLAY
■'96/11/01 ■記憶單位15
■¥8400 ■對應滑鼠





很遺憾這回沒有收錄英、法、美等的賽馬資料。不過，就日本國內的情形而言，其實是一款十分優秀的遊戲，相信賽馬迷一定會滿意。





製作小組專訪

「競賽最勝法則」的第3部作品。這回預測結果的能力顯示部份，會分別採用◎、○、△的記號。玩家可以參考賽馬的能力，巧妙購入馬券。

採用最新資料的賽馬遊戲

獲得玩家極大好評的「競馬最勝法則」系列第3部作品，本款遊戲收錄了包括外國賽馬的最新資料。

此作除了有主要的「賽馬預測」模式之外，還追加「情報分析」、「表」等共有8種遊戲。如果利用「表」模式，可以看到時間或穴馬券等8個項目的一覽表。

前作中的外國賽馬資料並不多，而這回有大量的追加，因此包括備受矚目的女性騎士資料之外，還收錄了各種優秀馬匹資料。



◀也有新人騎士「福永祐一」的資料。



重點介紹 CHECK POINT

除了外國賽馬之外，還有海外的騎士

新作中不僅可看外國賽馬的資料，還有目前備受矚目的海外騎士。因此玩家可以看到M・羅帕茲或馬凱隆的資料。不過，令人遺憾的在凱旋門獎表現突出的拉姆塔拉或艾里西歐等馬匹資料，竟然沒有收錄在作品中……。

●編輯部評論

新作完全收錄了過去7年8個月的JRA賽馬，以及12年8個月的GⅠ、GⅡ、GⅢ的新馬戰資料。另外，能夠看到騎士、時間記錄、總獎金額、血統、廐舍等各種情報。

チェスマスター

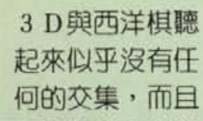
西洋棋王

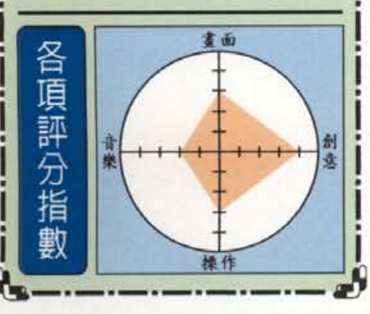
■亞特龍 ■1～2 PLAY
■'96/11/01 ■記憶單位1
■¥6800





3D與西洋棋聽起來似乎沒有任何的交集，而且，2D畫面應該較適合棋盤遊戲（較不複雜）。不過這款3D的「西洋棋王」卻有十分突出的表現。





製作小組專訪

PS版的「西洋棋王」追加了3D模式，並強化思考能力，可說是本系列的最高操作。由於能設定難易度以及OPTION機能，連初學者也能輕鬆進行哦！

日本西洋棋協會推薦的遊戲

除了象棋、圍棋之外，其實西洋棋也十分有趣，本款獲得日本西洋棋協會公認的遊戲，有非常簡單的操作方式，玩家只要利用一個按鈕，就可重新修正或是選擇提示。

遊戲中共會出現12位不同特性的挑戰者，這時能與電腦角色對局，或是與友人一起比賽棋力。另外，在OPTION選項畫面中，可以設定6手前之內的畫面顯示，或是各種下棋規則，所以，玩家可依照個人的實力，製作最適合的遊戲環境。





▲在西洋棋設定項目也能改變棋子的種類。



重點介紹 CHECK POINT

初學者也能輕鬆進行遊戲

如果是初學者的話，遊戲中將會說明6種棋子的移動方式，而且也有規則的解說。另外在OPTION的移動顯示項目如果設定爲ON，那麼將游標配合棋子，就會顯示能夠移動的範圍，而且還有提示的參考機能。

●編輯部評論

本作品最大的特色，就是針對西洋棋的初學者，有各種親切的設計。首先是棋子的移動範圍會在盤面上發光顯示，而依照情況也會自動下棋，這樣就算是初學者也能輕鬆體會西洋棋的樂趣。

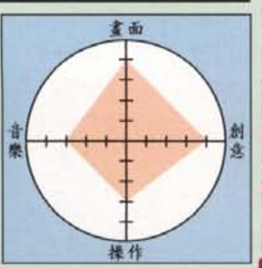
遊戲種類





「很久很久以前……」展開童話般的故事內容。這款描寫露露與連莫的冒險故事，無論是大人或小孩都能樂在其中，而且遊戲中也有〝消除壓力〞的作用哦！

各項評分指數







LULU

童話奇遇

■東北新社　■1PLAY
■'96/11/01　■記憶單位1
■¥4800　■對應滑鼠

製作小組專訪

在溫暖的季節中，是欣賞「童話奇遇」最好的時候。玩家可以從遊戲中看到美麗的畫面，並能與露露、連莫一起展開〝溫暖〞的冒險之旅。

公主與機器人所進行的故事

露露是位住在書中宮殿的輕浮公主，覺得生活很無聊的露露，有一天遇到了飛入書本世界的機器人連莫，然後露露與連莫就展開了尋求〝溫暖〞的冒險之旅，當2人結束旅程時，終於發現了……。







重點介紹

CHECK POINT

適合所有年齡的玩家

有溫暖的故事內容，因此除了小孩之外，就連大人也能樂在其中。其中因以頁次爲單位的進行方式，不僅能使玩家有不同的體驗，也能像在看書一般，每天只〝閱讀〞一、兩頁，這樣的心情想必十分輕鬆。

●編輯部評論

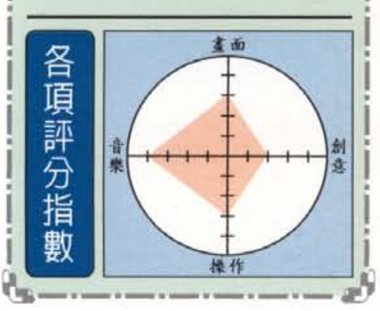
本款遊戲與時下所流行的分歧選擇完全不同，主要是以〝翻書〞的方式進行故事，所以感覺十分新鮮。還有，故事內容極富變化，玩家就像看童話一般，會漸漸容入遊戲的世界……。





作品中可以聽到最新單曲「星期天要早起」以及曾在卡拉OK十分流行的「DA、YO、NE」等各種歌曲，而且，最具魅力的價格只有¥1900……。

各項評分指數



eexy life EAST END×YURI

樂團星路

■EPIC　■1PLAY
■'96/10/25　■記憶單位1
■¥1900

製作小組專訪

「樂團星路」是款全新類型的音樂遊戲，可聽到電子音樂等各種精彩的演出。況且，遊戲價格只有¥1900，相信這樣的定價將更吸引力。

最新感覺的音樂遊戲登場

本款音樂遊戲可以聽到「DA、YO、NE」或「MAICCA」等曲「EAST ENDXYURI」樂團所演唱的歌曲。在遊戲內容上，包括了音樂專輯的「DISCO GRAPHY」之外，還有收錄影像畫面的「VIDEO PLAYER」，以及將3人喜劇化的「DIGITALCOMIC」。

在「DIGITALCOMIC」是以20××年的東京爲舞台，並採取多重故事的進行方式。





▶「星期天要早起」的錄影畫面。

重點介紹

CHECK POINT

低價並有豐富的內容

遊戲中，有音樂、映像等豐富的內容，而且價格只有¥1900。由於一般的CD價格就要¥3000左右，因此以這樣的價格大概只能用〝俗又大碗〞來形容。當然，如果是這款「樂團星路」迷相信會馬上購買的。

●編輯部評論

在「DIGITALCOMIC」可以體驗十分有趣的故事內容，而且根據選擇方式或是迷你遊戲的結果，還能看到演唱會的精彩畫面，因此可說是樂迷們絕對不可錯過的好遊戲哦！



アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡

召喚師夢工場

■休曼 ■1PLAY
■'96/10/25 ■記憶單位 1
■¥5800

製作小組專訪

休曼推出全新類型的少女遊戲。此作不僅採用獨特的「召喚戰鬥」系統，也有各種精彩的動畫與配音。如果是喜歡少女遊戲的玩家，絕對不可錯過哦！

召喚女孩來進行的指令戰鬥

諸神所居住的〝歐林波斯〞，超越時間與空間並連結所有的地上世界。遊戲主角諾波魯過去曾是歐林波斯的住民，後來轉生到地上界，目前正就讀高中。當他在沈睡時，精神體就會回到歐林波斯。由於諾波魯的力量與記憶遭到封印，所以遭到敵人襲擊時，就會從地上世界召喚女孩進行戰鬥。

在遊戲的展開方式上，共有描寫學校生活的故事部份，以及與敵人對決的召喚戰鬥，當決定對戰的女孩之後，要利用 4 種指令來決定行動。





召喚戰鬥的規則十分簡單，並可輕鬆展開行動。不過，在故事的部份就有點……。雖然遊戲中有華麗的動畫與配音，但情節並不是很精彩…。



重點介紹 CHECK POINT

玩家只要選擇女孩與戰鬥指令

召喚女孩進行戰鬥時不需要複雜的操作方式或指令。玩家只要選擇召喚的女孩與戰鬥指令，就可採取行動。指令方面共有直接攻擊、間接攻擊、撤退、自動等 4 種，而登場女孩包括現代、古代、未來世界的人物。

●編輯部評論

召喚戰鬥的操作方式簡單易懂，感覺也十分新鮮，而且根據所選擇的角色，將可看到各種不同的特性。音效方面有岩男潤子等多位配音人員，但故事內容並不是很出色。

THEわれめDEポン

藝人麻將

■影視系統 ■1PLAY
■'96/10/25 ■記憶單位 1～4
■¥6800

製作小組專訪

「忠實再現」並不是件容易的事，因爲過於完美，反而不是很眞實。所以本作品的電腦角色有時會故意〝失誤〞，這樣反而能增加遊戲的趣味性。

忠實再現麻將節目氣氛

由受歡迎的麻將節目「藝人麻將」〝移植〞到ＰＳ版的作品。玩家能與節目內大家所熟悉的藝人利用麻將一決勝負。對局中藝人會依照牌面做出各種反應，並有本人的實際配音，遊戲氣氛簡直就和眞實的情形一樣。至於遊戲模式方面，共有錦標賽形式的「麻雀最強位決定戰」、與自由選擇對手和遊戲規則的「自由對戰模式」等兩種，玩家可配合喜好自由的選擇。

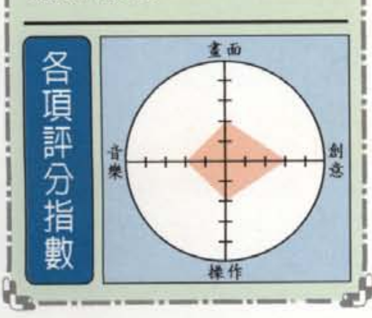
自由對戰模式除了能精細設定之外，並會出現 4 種設定畫面哦！



▲對局者選擇畫面。玩家可自由選擇對戰者。



由於會出現多位大家所熟悉的藝人，展現各種精彩的演出，因此喜歡麻將遊戲的玩家絕對不會錯過。當然，這些藝人都有各自擅長的打牌技巧。



重點介紹 CHECK POINT

重視電視的演出方式

藝人的台詞，都有各自的特色，而且只要是看過電視節目的玩家，想必會覺得十分熟悉。還有，最初時司儀森脇健兒所說的前言，已成爲目前綜藝節目的主要表現方式，這樣的演出方式將更富眞實性。



●編輯部評論

可說是款極適合老一輩的人所玩的遊戲。如果是利用初期設定，可能會覺得難度並不高，這點應該還有改良的空間。另外除了這些〝老〞藝人之外，或許出現年輕的美女或許會有趣一點。

爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる

爆烈麻將

■帕布雷斯特 ■1PLAY
■'96/10/25 ■記憶單位 1
■¥5800

製作小組專訪

根據漫畫、動畫中極獲好評的「爆烈獵人」所製作而成的遊戲。此作除了有精彩的畫面之外，就連配音人員也與動畫版相同，相信玩家會滿意這樣的設計。

與18位角色決勝

本款麻將遊戲共有故事、錦標賽、自由對戰等 3 種模式，其中會出現18位麻將高手。同時在進行遊戲時，可以看到各種精彩的動畫。另外，當持有點數低於 0 時（負分），就可以進行變身，而搖身一變成爲完美的配牌方式，並可順利糊牌瞬間逆轉情勢。







遊戲最主要的故事模式是描寫凱洛、瑪隆、蒂拉爲了追擊盜取守護七牌的犯人，而展開〝冒險〞之旅。這時如果他們能勝利的話，就可進行下一個劇情。

利用變身要素的必殺技，可說是活用角色特性的逆轉技，由於這是十分獨特的遊戲系統，並能使玩家有〝起死回生〞鬥志，相信麻將迷會喜歡這種方式。

各項評分指數（畫面・創意・操作・音樂）

重點介紹

CHECK POINT

在獨特模式中考慮情況打牌

劇情模式重點是變身。如果自己的點數在 0 以下時，就可進行變身，然後會完美配牌並以雙役滿的各種牌技逆轉情勢。不過，在配牌的過程中，必須要隨時注意自己的牌面，如果錯失機會，就無法達成〝役滿〞的勝局。

●編輯部評論

在對戰中如果節節敗退成爲負分時，麻將手就會變身並有逆轉情勢的機會。雖然這是非常有趣的設計方式，不過，就整體的印象而言，打牌的手法似乎太〝平淡〞了一點……。



ビルクラッシュ

拆除方塊

■翔泳社 ■2PLAY
■'96/10/25 ■記憶單位 1
■¥5800

製作小組專訪

如果想要儘早破壞方塊狀的大樓，必須巧妙設置爆彈進行連鎖。而且，在名字編輯畫面輸入主唱者前田美沙子時，將會發生十分有趣的變化哦！

爆破連鎖爲魅力的遊戲

這是全新感覺的解謎遊戲。玩家將會成爲大樓解體業者，並要利用爆彈破壞由 5 色方塊所構成的廢棄大樓。由於遊戲中會出現競爭公司的「東島組」，所以要運用智慧巧妙爆破大樓。

對於有窗戶的方塊，必須要在開啓的瞬間投擲爆彈破壞，如果關閉時則無法發揮爆破威力，還有，競爭對手「東島組」採用了丹下櫻等多位配音名人。破壞時共有單體、掉落連鎖以及一般連鎖等 3 種方式。



▲獲勝時可以看到各種表情。



一般連鎖
爆破



雖然在連續爆破大樓的過程中，可以體驗夠酷的遊戲氣氛。不過在高難度的連鎖概念中沒有足夠的思考時間，可能會使玩家有點吃不消……。

各項評分指數（畫面・創意・操作・音樂）

重點介紹

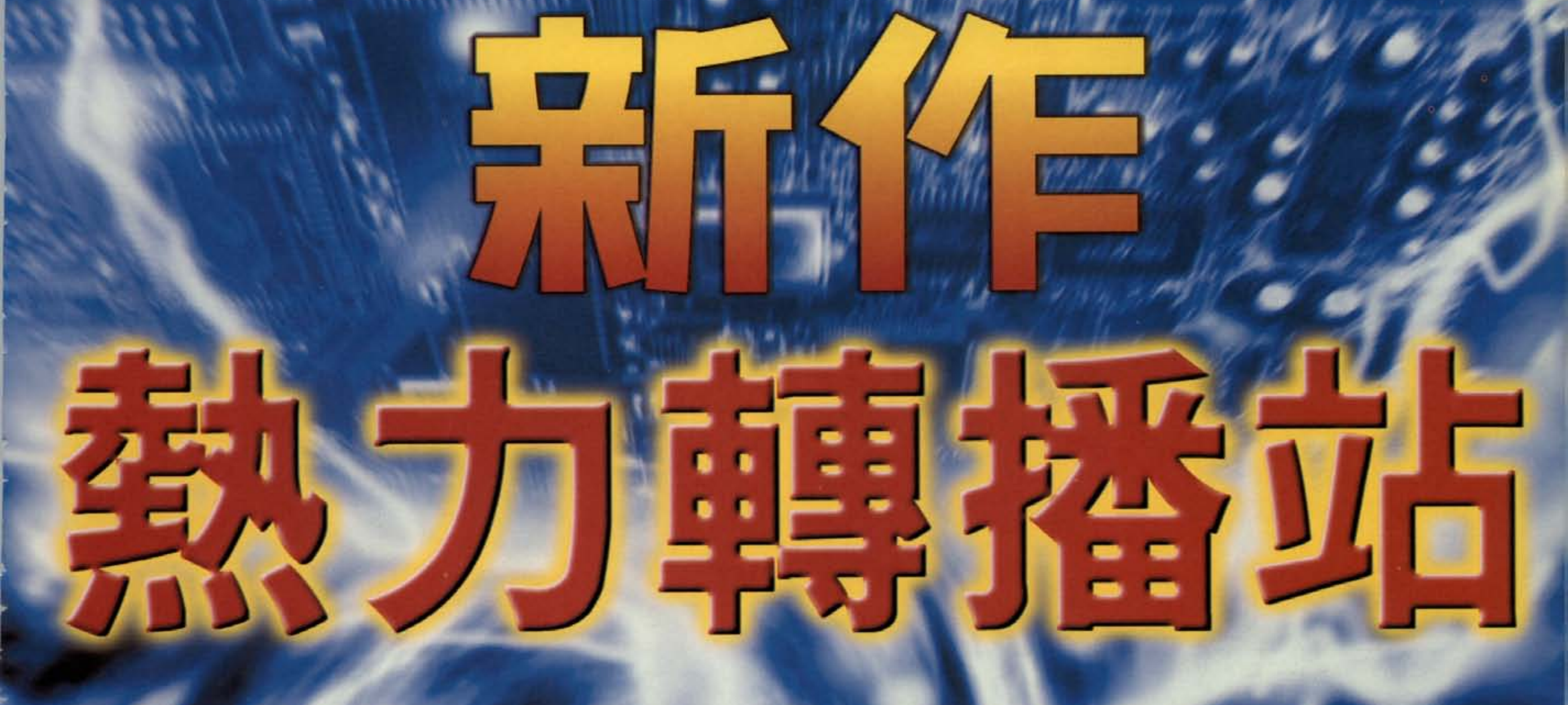
CHECK POINT

敵人角色的精彩配音

公司「東島組」是由 5 位十分獨特的角色所構成，而且在遊戲中會像〝三姑六婆〞一樣不斷說話。這些角色共採用了丹下櫻、名田彰、井上喜久子、平葉繁、平松晶子等 5 位配音人員，其中將可聽到各種說話類型。

●編輯部評論

在遊戲規則上有很好的設計方式，同時在連鎖時也可以體驗到十分棒的氣氛。不過，在操作時似乎有點〝沈重〞。而且各舞台的遊戲時間太長，有時又要等待窗戶打開，因此……。



有人說今年是PS最豐收的一年，有人說硬體是地基，軟體是鋼筋水泥，地基穩了就要看鋼筋水泥如何鋪，上半年PS打出了太空戰士VII這一張好牌，而下半年PS又如何……。

硬體比高下，軟體見奇功

PS最新作品強力放送



卡美拉2000

ガメラ2000



●大映●預定4月25日發售●￥5800●記憶單位 1

和人類的同伴「卡美拉」一同出發吧！

爲了奪回不知被何人搶走的「加歐斯遺傳基因」，特殊部隊的傑克摩頓出現了。而遺傳因子科學家椋木莉莎，將要和卡美拉以世界各國的都市爲舞台，展開一連串的戰鬥。除了本身戰鬥機的射擊及改變視點之外，玩家還可以驅使卡美拉的離子火球及卡美拉攻擊往前邁進。同時也可兩人一起進行遊戲，讓戰機和卡美拉的能力充分發揮出來。



▲在兩人同時進行遊戲的情況下，只有戰機能改變視點，兩人默契要配合好。



視點有4種，要小心奇襲

這款「卡美拉2000」和一般射擊遊戲不同的地方，是敵人並不只是從前方攻擊，玩家要充分利用畫面右上方的雷達來確定敵人的方向，並且要改變視點來防備敵人的攻擊。但是雷達並不會顯示敵人的高度，所以玩家必需要調整自機瞄準的高低，發現敵人並將之擊落。另外敵人所發射過來的砲彈也會和敵機一同出現在雷達上，可以發射子彈將它們擊毀。同時要善於運用前方、右方、左右以及後方的不同視點來掌握敵人。

▼標準的視點。剛開始即以這個方向前進，但仍要時常注意雷達。



▼自機的右方。卡美拉在自機的右方飛行，畫面的下方有敵人。



▼自機的後方。從後面來的敵人，可依照往前視點的感覺應付。







鍊金士瑪莉

マリーのアトリエ



●GUST●預定5月23日發售●￥5800●對應記憶卡

主角是鍊金術士中，成績最低的女孩子！

瑪莉最終的目的，事實上就是要完成最完美的道具。為了要達成這個目標，一定要收集許多的知識以及很難得到的材料。然而，這些重要的東西都有像厲害的怪物守護著之類的險阻，所以就要有能力很強的人來幫忙，當然，對於幫忙的人是要給點酬勞的。

所以呢，瑪莉一開始要做的，就是要賺錢。找工作就要接受別人的委託，並且常和街上的人多多談話，賺錢並非難事。





▲這就是遊戲的舞台薩爾布魯克城以及「瑪莉的工房」。在狹小的房子中，可愛的2頭身角色及販賣的道具擁擠地排列著。

為了做出最完美的道具，「瑪莉的工房」今天開張！

在找不到材料的時候

根據所接到的工作不同，所要做的材料當然也就不一樣，在店裡有賣那就很方便了。若沒有，那就得去調查一番。雖然大部份可以在城市裡取得，但一部份珍貴的材料就必須到遠離人煙的深山裡去找了。但是，只有瑪莉一個人太危險，這種情況下就要找人幫忙。

但是，就像前面所說的，他們並非是免費幫忙。然而，若找來太多人，便會浪費錢，但若找來的人數不足，又會達不成任務，實在是傷腦筋。



▶若是到城外找材料，就可能會遇上怪物。要十分的慎重。

準備好了就調合材料吧

所有的材料若都已準備好了，就趕快調合看看吧！方法很簡單，將所有需要的材料並排在畫面上，必要的話也將道具取出，接下來只要指示「開始工作」，瑪莉就會自己開始調合材料。

調合成功與否，和瑪莉的知識及經驗有極密切的關係。像回復藥這樣簡單的東西，只要現有的知識及經驗就夠了，不可能會失敗。但若是什麼病都可以治癒的秘藥，不但要許多的材料，豐富的經驗也是必要的吧！

另外，每個工作都有期限，如果超過期限還未完成，報酬就會減少。如果調合失敗的話，所有的努力都將成為泡影，千萬不能太過勉強。



▶調合材料是成功呢？還是失敗呢？真是令人緊張的一瞬間。當然，失敗的話，所有花掉的時間以及所有調配的材料都將成為水中的泡影。





美少女學院 2

アンジェリーク Special 2

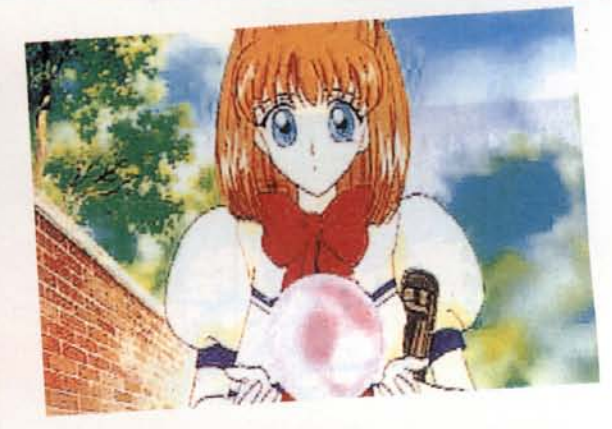
●光榮●預定4月11日發售●￥7800●記憶單位 1

只要等到春天，愛情就會悄悄降臨!!

特別版BOX介紹

以豪華的特別版吸引女心的美少女名品一寶貝Ｂｏｘ。這次一共放入了５件寶貝，分別是女用手提包、運動毛巾、牙膏牙刷組、罐子盒、小裁縫包等等，是個滿載精彩圖畫的旅行包。和守護聖一起旅行一定會更有趣。現在眼前已經浮現朋友們的羨慕模樣了。你可能會說：「可是用了就太可惜了」。如果是死忠的美少女迷的話，相信你一定具備了一項常識，那就是除了自己要用的那一份之外，一定要再買保存用和觀賞用的！（可是錢包可就……）。





▲全國一百萬名少女所一心期待的序幕影片。品質提昇了，而且變得更帥的守護聖們的動畫更是令人感動。另外，在每隔28日可看見守護聖的夢中和結局裡也都準備了影片哦！

因來自對手的質問而改變性格。共有三種個性哦！

遊戲一開始就會受到對手蕾潔兒的各種質問。其實這是主角的性格診斷。主角將因其回答方式而使得性格產生３種變化。不但自己的表情和房間的裝璜擺飾將因性格而有所變化，就連遊戲中的旁白也會搭配其個性。如果是守護聖所喜歡的個性的話，其適合性也會略爲提昇哦！



▲最後的質問是難易度的設定。她會酌情詢問。

嗯……



有點溫和





藍潔兒的質問會對於主角的表情產生影響

從週一至週日，天天都是女王候選人的美好日子

平常

平常最基本的工作就是培育謎樣的球體。向守護聖說：「拜託」，然後請他賜予力量。若是和守護聖的親密度愈高，那他就會給愈多的力量給你。所以，和守護聖成爲好朋友也是大事之一。





◀如果白天向守護聖說：「拜託」的話，那麼晚上他就會賜予力量。

星期六

到了星期六就是培育的休息日。所以這也是去謎樣的球體那兒看看它培育樣子的日子。如果想偷溜出去約會的話，可是不行的哦！



星期日

星期天是和守護聖的戀愛日。邀請守護聖去渡過一個快樂的假日吧！雖然也會有被拒絕的情形發生，可是你還是要不氣餒地再接再厲、爭取幸福。





首都高賽車R



首都高バトルR

●元氣●4月發售●￥5800●對應通信端子、各型搖桿

首都高賽車元祖作品即將登場！

由〝道路之王〞的工屋圭市及〝坂東賽車〞之監督一坂東正明所共同監修，許多賽車族都給予正面評價的「首都高賽車」系列遊戲的最新作即將登場了。

這款遊戲可說是96年5月時所發售的「首都高賽車」的續篇作品，這回將針對玩家對遊戲的要求加以改進，大幅提升遊戲的性能。

首先，在跑道上便煥然一新。遊戲中追加了大阪環狀線及大阪灣岸線，總計有4個跑道。當然啦！在賽車中的速度感也將大幅地提升。本款遊戲也可通信對戰，另外也追加了後照鏡機能，可使對戰更加白熱化。總而言之，這是公路賽車迷非常期待的作品。



寫實場景!!





▲只要是首都高賽車迷就一定不會錯過通信對戰。在此也追加了後照鏡機能。



雲海擊墜王



雲海の撃墜王

●MICRONET● 1997年春天發售●價格未定●無

充滿臨場感的科幻射擊大作

遊戲的世界並不是過去，更不是未來，而是一個異世界。玩家在此將扮演一位隸屬於南海的島國法魯拉的傭兵，並且一一地在這科幻射擊大作中完成所授予的任務。

遊戲中戰鬥的舞台一共有雲海、密林、古代都市、兵器工場等多種，在此將會有許多難關等待著玩家。至於在玩家眼前所出現的敵人，則都以POLYGON形來表現，這些充滿速度感、爽快感的CG圖像可說是把PS的性能充份地發揮出來。而由POLYGON形來構成的遊戲舞台，更是讓人有臨場感，只要是射擊迷的玩家就一定要玩喔！







劍士法蘭多



ファーランドストーリー

●TGL●發售日未定●￥5800

圍繞著四個種族的故事

在個人電腦版上大受好評的S・RPG大作「劍士法蘭多」這回也在PS上登場了。這款遊戲的故事主要是以掌握了魔王復活之鍵的四個種族爲中心，並展開一連串的戰鬥。PS版的「劍士法蘭多」主要是以個人電腦的續篇爲架構，然後再加以重新包裝而成的作品。



與過去一樣的，在戰鬥面中仍以可愛的角色來展開，不過這次在角色的比例上比以前更大，且在地圖上所發生的事件也都以高畫質的圖像演出。

還有，在遊戲中大約有1小時以上的動畫部份，其配音則由池田秀一、冬馬由美等25名豪華陣容擔任。



準備戰鬥!!



森川君2號

がんばれ森川君2號



●SCEI●5月23日發售●￥4800●記憶單位5

使用AI機能確有其道理

「腦神經模擬網絡」的AI

關於大家經常使用的ＡＩ機能，其實就是把各種狀況的應對方法完全予以改寫成指令方式，然後依據現今所遇到之狀況再加以判別，並命令其做出任何行動的「專家系統」，以及用達文西的進化論爲基礎的「ＧＡ系統」等等。在這款遊戲中，主角ＰｉＴ的頭腦中也加入ＡＩ的設定，這裡的ＡＩ是指把一般人們腦神經中所有的思考結構完全予以改換爲數字模式。藉著這個ＡＩ功能的發揮，ＰｉＴ將可以自行判斷自己該去做哪些事情。不過卻有一個例外，那就是在碰到一個分歧點時，它會以亂數來決定，而非一般的正常程序，除此之外，ＰｉＴ所有的行動都以ＡＩ來控制。







主角並不是玩家本身

PiT會把道具的印象加以記憶

ＰｉＴ在最初於舞台上登場的時候，還完全不知道所謂的道具是什麼東西，等到一靠近並接觸之後，便會利用感知器收集其基本的情報，利用眼睛來看清楚東西的顏色及模樣、利用耳朵來辨別聲音的種類和大小、以及利用大家所熟知的味覺、觸感等，就如同我們的五種感官一樣，將所有感官所得到的情報完全集合在一起，以辨識眼前所看到的道具。

不過，以我個人來說，我比較喜歡先利用ＡＩ功能來看看ＰｉＴ會有什麼樣的變化。因爲我覺得這樣玩似乎比較有趣。



▲各種不同的ＰｉＴ依其不同的性質有著不的外表。









在有電熱線圈裝置的時候，最初ＰｉＴ當然是不會知道那是什麼？但一接觸到之後便會被熱度及電弄得失神，而後它就會知道「電熱線圈是不可碰的」，以免被電熱線圈的熱度和電弄得一塌糊塗。

遊戲的目的便是要飼養PiT

這款遊戲一看之下就知道是以「培育ＰｉＴ，並且必須設法把隱藏道具全部找齊」爲目標而製作的，不過這並不是主要目的，因爲這裡並非只要玩家在遊戲目標之後，所產生的滿足感。遊戲中雖然無法提供玩家一種達成任務的快感，但是在此卻把如何使一個活生生的物體忠實再現其動作發揮地淋漓盡致。

基本上，當玩家一聽到遊戲無法提供遊戲感覺時，一定會覺得奇怪，但由於它是以在電視螢幕上放映出一幕幕富有娛樂性質的畫面來製作，故隨著畫面的播放，玩家仍然可在這一幕幕的畫面中得到某種樂趣。



太空戰士外傳

ファイナル　ファンタジー　タクティクス



●史克威爾●預定今春發售●價格未定●對應記憶卡

太空戰士進入模擬戰時代！

「FFT」的舞台是依巴里斯王國。因前任國王的過世而引起兩大勢力的爭霸戰。一個是王妃的哥哥一拉古公爵，敵對的是前任國王的堂弟一戈魯塔那公爵。這場爭奪戰後來由一名叫迪利塔的年輕人給結束了，他被稱爲英雄，而且成爲建立新時代的王。這就是所謂的「史實」。可是，在這段歷史裡還留下了另一個人的名字，那就是拉姆薩。他住在拉古公爵領地裡，和迪利塔是青梅竹馬。玩家將化身拉姆薩去體驗歷史的「眞相」。



拉克家

◀拉古公爵所率領的拉古家之紋章和旗幟。藍色質地上映著白獅子，給人冷靜、冷漠之感。

戈魯塔那家

▶戈魯塔那公爵所率領的戈魯塔那家之紋章和旗幟。紅色質地上映著黑獅子。

黃道帶勇士傳說和12水晶

「FFT」中有各種水晶登場。有的是單純的寶石，也有的具有保護的效果。在「黃道帶勇士之傳說」中登場的12位勇者所各自擁有的12個水晶，也都還是個謎。



12個黃道帶石頭

12位勇者擁有的水晶就如同黃道十二宮的星座紋章般排列著，故又稱黃道帶石頭。

WTG貯存快＝行動(輸入)快

「FFT」中所使用的戰鬥系統叫〝4D作戰〞。這是在3D之上再加一〝時間〞要素而成的。這也可說是自「VI」所開始採用的ATB（動作時間作戰）的應用版，也就是（CTB充電時間作戰）。



魔法系統

並不是用劍和斧頭之類直接去傷害對方，而是以預定的吟唱來生出未知的力量，既可給予敵人重創又可施惠給我方的魔法。「FFT」中不但有大家早已熟悉的魔法，還有首次登場的魔法哦！





◀火焰系的黑魔法一超強火焰。比火焰還要強力。



瘋狂大作戰

パロウォーズ



●柯拿米●預定'97年春天發售●￥5800●對應記憶卡

瘋狂大射擊要變成戰略遊戲了！

柯拿米公司已經將「瘋狂大射擊系列定位爲爆笑路線。而這次，科拿米決定在戰略遊戲中，投入更多的爆笑因素在裡頭。

遊戲的本身，是屬於回合制的桌上型戰鬥模擬遊戲，而登場的兵器，都是很怪異又滑稽的傢伙，使得整個畫面有一種可愛的感覺。而在這款遊戲中登場的國家，都是由在瘋狂大射擊中登場的角色所治理的。例如「企鵝太郎共和國」、「這傢伙＆那傢伙共和國聯邦」等等，光看名字就可瞭解了吧！在「脚本模式」中，將以制霸瘋狂世界爲目標逐一攻略每個地圖。而在可以選擇地圖遊玩的「地圖戰鬥模式中」，可以有2～4人同時進行遊戲。

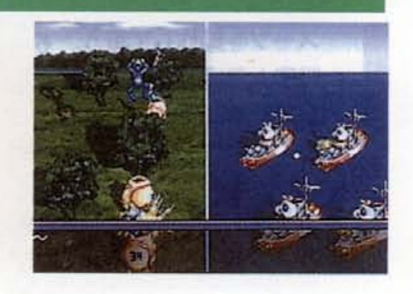
在氣氛上，似乎就是有在玩瘋狂大射擊系列的愉快感覺。即使是對戰略遊戲不甚了解的人，也能很輕鬆的進入遊戲中吧。再加上活潑可愛的畫面這一款瘋狂大作戰也是一款值得一玩的軟體。



◀地圖有高低的概念，戰術性也相對提高不少。



▲地圖在乍看之下就如同一般的地圖。



▲戰鬥畫面充滿著怪異的氣氛。要仔細看清楚哦！

爆笑指揮官及爆笑名稱的兵器相當多

在遊戲中，除了要利用稱爲「單位」的兵器馳騁戰場外，指揮官的要素也是很重要的，因爲兵器都是由指揮官來指揮、進行戰鬥。因此，即使是相同的兵器，指揮官不一樣的話，性能也會產生差異。另外，能夠出擊的兵器數也是被指揮官的能力所左右。

這些指揮官們都十分的獨特，且都是些怪異的傢伙。而遊戲中出現的兵器，也有點怪怪的，實際上都是模仿現代的眞實兵器名稱。若是知道這些內情的人，想必感到有趣吧。

▶雖然外表是兔子的指揮官，只要累積經驗，指數也是會成長。





◀像這樣可愛的指揮官可是十分的多喔！當然根據國家的差異，能力傾向也會有所不同，所以在選擇國家的時候，也要考慮到角色的能力以及其獨特的個性喔！

▶柯拿米公司最得意的戰鬥畫面。臨場感十足。

▼除了在瘋狂大射擊中出現的七國之外，另外加入獨創的一國。





賞金獵人

バウンティソード　ファースト

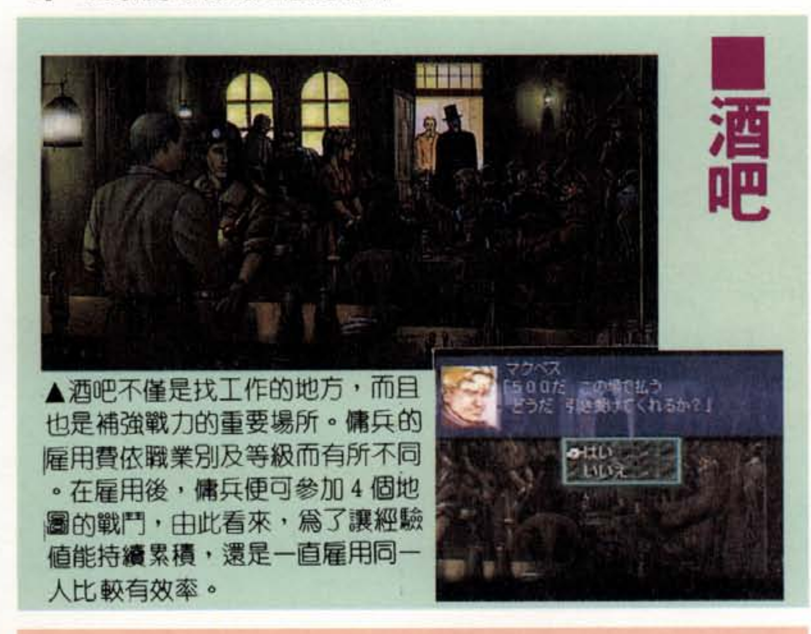


●先鋒影碟●預定春天發售●價格未定●對應記憶卡

分成3部作品的壯大故事內容

在遊戲中出現的酒吧，是可以工作賺錢的好地方。而且在酒吧還可以花錢雇傭兵，使之成爲同伴。這個「傭兵系統」是依據「人死不能復生」的設定所衍生出來的。例如，萬一不小心同伴死亡使戰力受損時，玩家便可利用這個功能補進人員、重整戰力。所以說，到酒吧不僅可以找工作，而且也是找人材的地方。另外，如同各位所想像的，鬥技場就是賺取經驗的戰鬥練習場，若能好好利用，即可避免讓等級低的人員直接去面對強大的敵人。

■酒吧

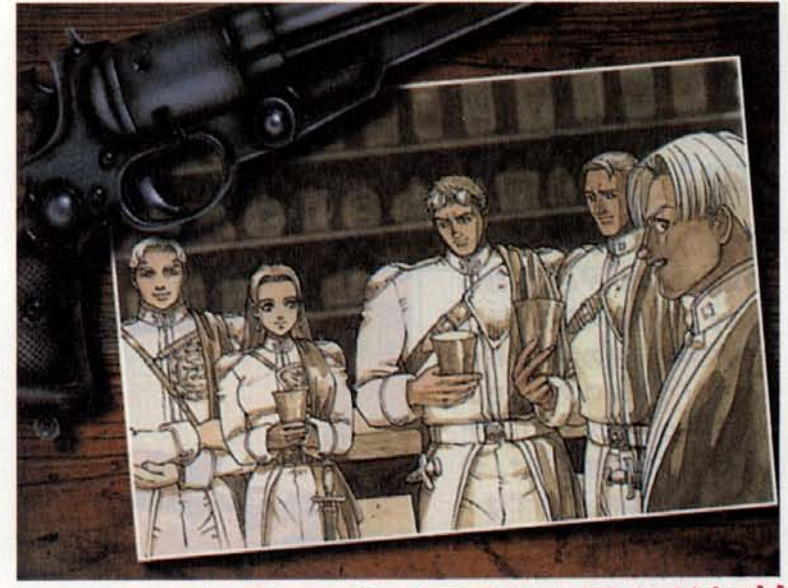


▲酒吧不僅是找工作的地方，而且也是補強戰力的重要場所。傭兵的雇用費依職業別及等級而有所不同。在雇用後，傭兵便可參加4個地圖的戰鬥，由此看來，爲了讓經驗值能持續累積，還是一直雇用同一人比較有效率。

■鬥技場



▲在鬥技場，玩家可以藉由連續的戰鬥賺取金錢和經驗值。每個城鎮都有數個不同類型的戰鬥，而玩家最多可以連勝十次。另外，在每一次的比賽後，玩家可以選擇「リタイア」放棄比賽，可以放心的是，戰鬥所賺的錢和經驗還是不變。



他叫做索德，是個名不見經傳的賞金獵人

在萊茵美塔爾全滅的序幕結束後，主角索德便登場了。遊戲的進行方式，便是要對索德及其同伴們明確地下指令，若能在即時處理的戰鬥中靈活運用，必能邁向最後的勝利。

開始的時候，索德便會從與他一同行動的妖精泰娓絲那兒接到打倒盜賊的工作。戰鬥一開始，原野上便會出現盜賊。因爲並不強，當作練習來打就可以了，但要小心寶箱裡的東西可別被拿走了。打倒這些嘍囉後，盜賊老人便會出現。接下來如果太過大意，便有可能被老大及其部下包圍，運氣不好還可能死亡喔！所以要謹慎小心一點比較安全。



▲突然出現爲數不少的敵人，要善加考慮戰略和所居的位置。







太空戰士IV

ファイナルファンタジーIV



●史克威爾●3月21日發售●¥4800●對應記憶卡

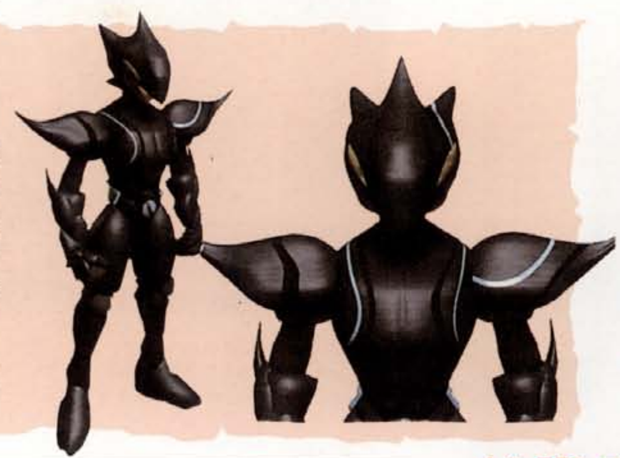
超越6年的時間，持續當年的光芒……

事實上，這款太空戰士IV呢，在說到FF系列時，它可說占了一個最重要的地位，也就是在VII之前的大綱以及系統都是在IV中完成的。當然它的整個劇情都充滿了FF的味道，是個集宿命、命運、友情和愛情爲一身的故事。這款IV是以PS來將當時的整個風貌都移植過去的。幾乎就連序幕和結局時的所有CG影片都給放了進去。可說是完全移植了。這款遊戲呢，你知道它也好，不知道也好，它都是值得你親自去體驗的一大傑作。



暗黑騎士 塞西魯

巴隆王國的飛空艇團〝赤翼〞的隊長。在國王的命令下而不斷地去搶奪水晶，後來因爲國王不再信任他了，便改派他去討伐幻獸。雖然後來他因受到了盟友龍騎士凱和戀人羅莎的鼓勵而和凱一起去擊退米斯特龍，可是當他們結束任務進入米斯特村時，等待的卻是巴隆王的冷酷對待。於是塞西魯決定起來推翻巴隆王。



龍騎士 凱

是塞西魯的好友也是他的對手。他因擔心塞西魯而和他一起去擊退幻獸，是一個堅強可靠的伙伴。可是，在米斯特村被燒時他和塞西魯失散了，之後……，在出人意外的地方和塞西魯相遇，並且採取令人意外的行動。



召喚士 莉蒂亞



米斯特村唯一倖存的召喚士少女。最初她懷疑塞西魯是敵人，可是當巴隆王的爪牙傑涅拉魯要來帶走她時，他卻挺身而戰，自此莉蒂亞才敞開心胸，成爲他的伙伴。和塞西魯因在海上受到利維亞桑的攻擊而分開了。

白魔導女 羅莎

愛戀塞西魯的女子。當塞西魯前去擊退幻獸，且捲入米斯特村的事件傳入她耳中之後，她馬上追在他後頭去找他。可是她卻在沙漠之村凱波中病倒了。若想醫好她的病就得有「沙漠之光」才行。這也是一個很棒的事件哦！



檢證PS版完全移植的成果

CHECK1 ●在開幕和結局中放入CG!?

關於序幕CG，好像是在機體起動之後就會進行在標題畫面的顯示之前，之後再移到序幕中。因爲飛空艇的造型就如同所看到的一般，正在不斷研發中，所以日後應可看到它完全成型的眞面目。結局則是選取事件之最精彩處來做成CG影片的。



CHECK2 ●劇情和事件照樣不變!?

SFC和PS是不同世代的機器，所以當然畫面的表現力也不一樣。可是因爲SFC有獨自的晶片，所以有些部份是很難用PS來表現出來的。也因此PS版在畫面的表現上或多或少都會有些不一樣，可是在劇情和故事方面，它卻做了完美的移植。



▲變成〝赤翼〞隊長的哥爾貝札前去襲擊塞西魯。



神劍闖江湖2

るろうに劍心～明治劍客浪漫譚～



●SONY●預定今春發售●價格未定●對應記憶卡

這一回將以RPG登場！

本作將以遊戲所獨創的人物－聖和輝中之一爲主角，也就是玩家本身。故事是從主角和劍心的相遇開始說起，當他在東京近郊的驛站街上遭不良少年襲擊時，被恰巧經過那裡的劍心所救。當主角被問及名字以外的事時，他卻一陣劇烈的頭痛，而且出乎意料的逃走了，究竟這2個人何時會再相遇呢？



◀如果選女生作爲主角，就是輝。性別的不同會使別人反應不同。



輝



公開於RPG版的「神劍闖江湖」之序盤內容

極受歡迎的漫畫「神劍闖江湖」之3D格鬥版「維新激鬥篇」發售了，再下來就是它的續集「十勇士陰謀篇」，種類則由格鬥變成RPG。而且這回的主角不是劍心而是聖或是輝之中的一個。因爲角色的外表將因性別而有所改變，所以可想見的是登場人物的行動也會產生變化。



▲這是本作所用的區域地圖。







戰鬥系統是採1對1的戰鬥方式。基本上，在開始戰鬥時得先在可決定作戰順序的系統做選擇，看是要選「淘汰戰」，或是「循環戰」，每一回作戰都要固定使用一種。戰鬥時，每次執行行動都會出現6個圖卡，玩家可因應狀況來選擇。移動系統則分爲區域地圖和城鎮地圖二種。移動時是以小角色來表示前面的角色，區域地圖用於來城鎮來往之間，會隨著故事的推進而使得移動範圍愈來愈大。只要將游標指定在想前往的地方，那麼角色就會自動地移動。



▲執行行動就會出現指令選擇，共有六種選擇。

根津

本作和一般的RPG不同，敵我雙方是以團體的方式來進行1對1的作戰。戰鬥系統有殘存下來的即是贏家的「循環戰」以及贏的次數較多的即獲勝的「淘汰戰」二種。



眞說武士傳～武士道烈傳

真說サムライスピリッツ～武士道烈傳



●SNK●預定春天發售●￥6800

武士魂的角色們這次將在RPG裡大活躍！

第一次將格鬥遊戲移植爲RPG，因而造成話題的，就是這款「眞說武士魂～武士道烈傳」。這款遊戲，是以「武士魂」及「眞說武士魂」爲基礎，並且將格鬥遊戲並不明顯的人物背景來加以擴大架構而成，故事內容相當的龐大。

劇情一共收錄了「邪天降臨之章」及「妖花慟哭之章」這二個故事。在各章可以選擇作爲主角的有覇王丸、娜考璐璐、橘右京、加爾福特、牙神幻十郎等共６人。根據所選擇的角色，出發地點會不同，而發生的事件也有會所差異。



◀這款軟體是以格鬥遊戲中不甚清楚的人物背景加以擴充成完整的故事。

▼脚本有二個，要從那一個開始是你的自由。另外，戰鬥分爲選擇指令以及輸入指令二種不同的方式。



邪天降臨之章

以「武士魂」爲基礎的這章，是以江戶時代的日本爲舞台來展開冒險。主角們爲了打倒因對現世的怨念而復活的天草四郎時貞，開始了從江戶、到京、大坂、伊勢、阿蘇等地的日本全國之旅。在本章，可以了解六位主角的背景以及和天草四郎戰鬥的理由。



重點檢查

在兩章的系統中，有相同也有不同的地方。首先，相同的就是「武士酒吧」。在各章都可以在些選擇角色組成隊伍，並且一同冒險。

接下來相異之處，是只在「妖花慟哭之章」才有的「魔街道」。若要前往世界各地，一定要通過這被稱爲「魔街道」的巨大迷宮才可以。





▼戰鬥時，畫面左下角有8個選項以供選擇。



妖花慟哭之章

以「眞說武士傳」爲基礎的這章，主角將在包含日本在內的世界各地進行冒險。操縱著恐怖魔物們的魔界巫女、羅將神米茲奇企圖將這個世界變成魔界。本章中，在注意羅將神米茲奇的黑影同時，一邊也要向米茲奇的「結界」前進。







空戰奇兵2

エースコンバット２



●拿姆科●發售日未定●價格未定●對應記憶卡

解析度的進化讓操縱者更有臨場感！

美麗的畫面，噴射戰鬥機的速度感，以及充分實現在空中自由飛行的爽快感，就是這款遊戲的前作「空戰奇兵１」所得到的評價。而這次的續篇，不但保留了其原有的優點，而且在品質上，還做了更進一步的提昇。遊戲中的雲、天候、早上的微明時分、夕陽、以及夜晚等等，都表現了多彩的實感。在作戰時也可體驗戰機從雲海中鑽出來的感覺。

另外，玩家所能操縱的戰機種類增加，而機體所搭載的飛彈之性能及動作都更加細微，使得玩家更能依任務來選擇配備。這些增加和改進的裝備，能讓玩家在每一項任務之中更容易能圓滿達成任務。

▶眼熟的機體F－4。自機也塗上了迷彩。



▶遊戲中，F－14加速時的變換機翼也會呈現。



▶最新銳戰機SU－35。其他還有許多種類喔！



▲視點和前作一樣，可以選擇可看見機體以及不可看見兩種。可發現自機的構圖畫得比以前更加細緻。當然速度感和臨場感可是一點也沒減少囉！

30個以上的任務充滿了戰略性

這次的任務數目共有30個以上，包括前作的對空、對地、溪谷等場景，還加上了攻擊敵人空投的傘兵及貨櫃，以及突破特定時間才開啟的門。並將其中的敵人擊落的任務，另外昇空降落也都更加精彩。

這些眾多的任務，在遊戲中都會根據任務的種種條件使得劇情產生分歧，玩家除了能享受實戰之外，也能體驗其表現出來的真實戰略色彩。

破壞海上油田的任務。可看見有大型的設施。



◀鎖定敵人的大型火箭！在這個任務中，必須要破壞掉不知隱藏在地下掩體何處的試驗轟炸機。



▶在幽暗中出現敵人的基地，從高處往下看，一口氣對準敵人的目標往下衝，並將飛彈射出。







燃燒坦克

メタルギア・ソリッド



●柯拿米●發售日未定●價格未定

從這最新畫面中展現「燃燒坦克」的魅力



▲完成諜報活動時的滿足感相信是本作最大的特徵。

▲本作沿襲了過去兩款系列作品的特色，將可帶給玩家新的刺激。

這款遊戲是在ＰＳ中登場之「警察故事」製作人最新作品。在此，首先就讓我們來看一下這些最新的遊戲畫面，以便體會其遊戲的魅力之所在。然而…在遊戲名稱上還特別強調〝坦克戰記〞，這有何意義？而諜報型動作遊戲的魅力又在哪裡呢？這些就讓玩家自己去猜吧！本款遊戲並不是單純的動作類型遊戲，而是融合了獨特的世界觀及特異的動作要素，在此玩家將可體驗到過去所沒有的緊張感。

以下，就為大家解說主角與恐怖組織間的戰鬥。

主角猛蛇的基礎防衛技

對於一位專門從事諜報活動的情報員來說，守護自身的基本技巧之修習是一件非常重要的事。身為一個情報員，必須要符合能夠儘量避免與目標正面交戰，並且隱密地進行諜報行動之要求，還有得保證能夠完全迴避在進行任務時所引發的所有戰鬥，不管位在何處都一樣，即使是主角「猛蛇」也要符合這要求才行。若遇到慘烈的戰況，而無法保護自身安危時，則很有可能就在執行任務中喪生。

擅長使用各種武器的「猛蛇」即使是在這基礎的隱密防衛戰技上也可說是相當地傑出。玩家除了要拿取在潛入敵方陣營中所得到的武器外，同時也要鍛鍊自身達到殺人兵器的極限，以便能空手將敵人一擊斃命。

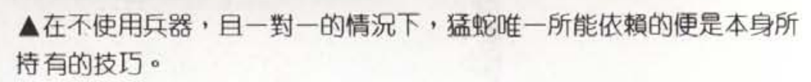




絞首技!!







▲在不使用兵器，且一對一的情況下，猛蛇唯一所能依賴的便是本身所持有的技巧。



攻殼機動隊



攻殼機動隊

●SCEI●預定夏天發售●價格未定●對應記憶卡

開場畫面完成

在過去其他的報導中，曾經爲大家介紹片段「攻殼機動隊」之開場畫面，這回終於完成了。在本作中的畫面，與其說它是抄襲電影版的作品，倒不如說它是以幾近於原作所描繪出來的商品作品，我們從這些圖片便可以得知這作品把「攻殼機動隊」獨特的特質充份地表現出來。由「攻殼機動隊」的核心角色—草薙素子與其搭載ＡＩ的步行兵器—夫吉可馬所展開之戰鬥來構成的動畫畫面在本作中將可一覽無遺。在電影版中所沒有登場的夫吉可馬，這回將把它的動作予以映像化，並安排在遊戲最初的開頭畫面中，相信只要是「攻殼機動隊」迷們就一定不會錯過。要密切注意確實的上市日期，才能早一點看到完整的「攻殼機動隊」哦！



◀這就是已完成的開場畫面。這幾近原作來描繪所展現的畫面，再加上其獨特的色彩，ＰＳ可說是把這些特點都充份地發揮出來了。然而其遊戲內容會如何呢？



▲主角草薙素子與步行兵器在開頭畫面中登場，與電影版不同的是電影版中未出現的步行兵器—夫吉可馬。

你能完成所賦予的任務嗎？

這款ＰＳ版的「攻殼機動隊」，主要是以在各個任務舞台中完成上級所賦予之任務爲主，屬於動作射擊類型遊戲。當然囉！這些任務當中以在近未來世界舞台中鎮壓恐怖份子所引發的各種暴動爲舞台，所佔的比例也最重。

在進入每一個舞台之前都會有任務畫面表示，這裡將告訴玩家此次的作戰內容。身爲公安９課的你，所接受９課的領導者—荒卷部長傳達的各種資料均會在此畫面中表示。爲了能夠在各個舞台順利過關，對於自己所接受的作戰內容必需要有十二萬分的把握才行。也因此這個任務畫面在遊戲中可說是相當地重要，千萬別漏了它。

掌握任務









代表性任務

這是任務畫面。我們可以猜測這大概是經由電腦，傳達至玩家腦中的映像。所有在戰鬥舞台的概要及有關敵人的資料都會在此一一表示。若是由畫面上看不出所以然來，還有聲音下達任務內容，以便玩家能充份了解。



行星格鬥2



トバル2

●史克威爾●'97年 4 月25日●價格未定●對應模擬操縱器

經過200天後第99屆行星格鬥大賽終於開鑼!!

由來自不同行星的優秀武鬥家登場競技的「行星格鬥大賽」，到前作爲止已經舉辦了98屆之多。而在前作中取得淘汰賽冠軍的格林·卡茲，很可惜地並未打倒最後出現的皇帝烏坦。在經過了 2 百天之後，許多角色都是閉關重新修鍊了許多新技巧而來，因此在「行星格鬥 2 」，保證可以讓你享受到更加激烈的格鬥樂趣！



◀新裝登場的探險模式，這次則採用表現力更佳的紋理描繪方式。

畫面精細的探險模式

更加進化的360度自由戰鬥並首度對應模擬操縱器

在前作中大受好評的自由戰鬥系統，在此則能夠更加順暢而且快速地移動。而其中最大的改進則是在移動時，角色身體所朝向的方向部份。原本在前作中，就算你繞到對手的身後，也只有臉會朝向對手而已；不過在動作之中，則改進成會整個身體面向敵人，而更像是眞正格鬥時的情形一樣。此外，此次更推出了格鬥遊戲首創的模擬操縱器對應功能，雖然說要習慣必須花上一段時間，不過它卻可更加配合角色的感覺來進行操縱，而且繞到對手身後等的細緻動作也會很容易地就做到，可說是一項十分方便的全新的設計。

▼每一位角色都追加了被稱爲奧義的特殊技巧（飛行道具）可供使用。



▲除了擊中時會有擊中效果出現之外，當你防禦時也會有汗水四處飛散。

極受好評的探險模式也大幅提昇

在前作中令人十分意外地成爲衆所注目焦點的探險模式，當然在「行星格鬥 2 」之中，也會以更加豐富的內容來滿足各位玩家。首先除了迷宮之外，這次則會加入有建築物、樓梯及斜坡等高低起伏的原野地形，在此則會有許多全新的動作出現。此外就連敵人的角色也都全部重新加以設計，因此絕對會讓你更加地喜歡上它。



▲在探險模式之中，則安排了有如ＲＰＧ一般的原野及迷宮畫面。

▼前足短小的肉食恐龍，正用前傾的低姿勢虎視眈眈地準備攻擊。

對戰模式！



▲當攻擊擊中時會有擊中效果出現，更增加了格鬥時的臨場感及樂趣。



鋼彈大格鬥

ガンダム　ザ　バトルマスター



●萬岱●預定夏天發售●￥6800●對應記憶卡

所有登場之MS的身高差所帶來的大迫力

在這款「鋼彈大格鬥」中，將採用了過去所沒有的〝動作零件系統〞這種獨特的手法來表現，也就是說，機器人身上的各個零件都以單體個別地描繪，然後再利用程式將各個獨立的零件加以組裝，因此在動作上將可表現地更加細膩。除此之外，不管是哪個年代的鋼彈都會登場，這也是注目的焦點之一。

以目前的階段來說，究竟會有多少部MS登場，還是個未知數，不過似乎從第一部初型鋼彈到「逆襲的夏亞」這段期間的機種全部都會出現。另外，在系列中未被確認的MS也都會登場。

在此，特別為大家介紹其中一部MS，那就是在「機動戰士鋼彈ZZ」中的凱因・馬沙。如圖中所看到的，這部MS可說是相當巨大，比其他的MS高出許多。還有，在遊戲中除了MS以外，其MS的配件也都會登場。

▼兩部同型的薩克在戰鬥，這就是一般格鬥遊戲的構成畫面。雖然可令人滿足，但還有其他的MS喔！





▲大小差別很明顯但同系列的MS戰鬥場合，其火力及機動力如何呢？



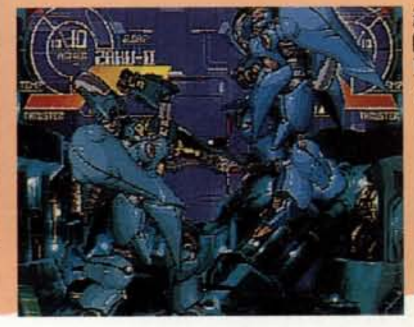
◀這就是薩克Ⅱ與凱因・馬沙在高度上的差別。身高未滿20M的薩克與40M的凱因・馬沙簡直是不能比。



凱因・馬沙（NZ-000）



▲凱因・馬沙實在是大得很誇張，兩架並排站在一起就幾乎蓋住整個畫面。



◀這是在「機動戰士鋼彈ZZ」中登場之布魯・西所操縱的MS。

各MS的攻擊方法又會如何？

在卡通中，在MS身上的配備除了機關鎗及雷射來福鎗以外，還有許多如：精神武器、大型雷射能源砲等具特徵的武器都有登場。而在這款遊戲中，以凱因・馬沙為首，以及上述的所有武器也都預定會登場。而在這其中，自南極條約之後便不能使用，且具有一擊必殺之強大威力的火箭砲，這回也將裝配於阿那海姆公司所製造的MS身上，一併登場。

還有，在此的攻擊方式並不只限定於武器的攻擊而已，其中也加入了利用手腳來格鬥的要素，相當豐富。而且，隨著動作零件系統的設定，玩家不但可邊用護盾防禦、邊用能源劍攻擊，而且也可利用機關鎗或雷射來福鎗反擊。

▼除了武器的使用外，手腳也是格鬥要素。





金屬格鬥2



ZERO DIVIED2

●Zoom●預定春天發售●價格未定

更加順暢、更具速度感的續篇來了！

這款「金屬格鬥2」原本預定於´96年夏天的時候發售，但由於各方面都有延誤。不過，在這裡並沒有讓玩家感到失望，這回加入了許多新的設定，其整個遊戲的畫面將比上次介紹的品質還要好。

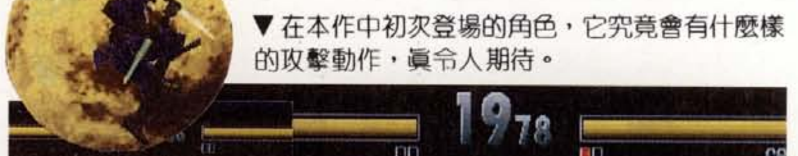
首先，最大的變更點就是…除了正方形的舞台之外，還設定了非對稱型的多邊型戰鬥舞台，藉著這些設定，將把舞台的特色充份地表現出來。另外，在前作中於舞台周邊的〝牆壁〞設定在此也加了進去。這個牆壁的設定與其他格鬥遊戲中的不一樣，牆壁本身一共有4種不同的屬性，不過目前其差別尚未知。



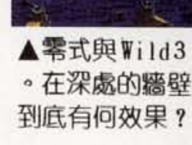
◀被追逐到舞台邊的ZERO。在舞台角落的戰鬥也要注意。



◀這大概就是外星舞台吧！在其深處瀰漫著奇異氣氛。



▼在本作中初次登場的角色，它究竟會有什麼樣的攻擊動作，真令人期待。





▲零式與Wild3。在深處的牆壁到底有何效果？



靈異教師神眉



地獄先生ぬ～べ～

●萬岱●預定春天發售●￥5800●對應記憶卡

讓靈異教師及鄉子小姐和好吧！

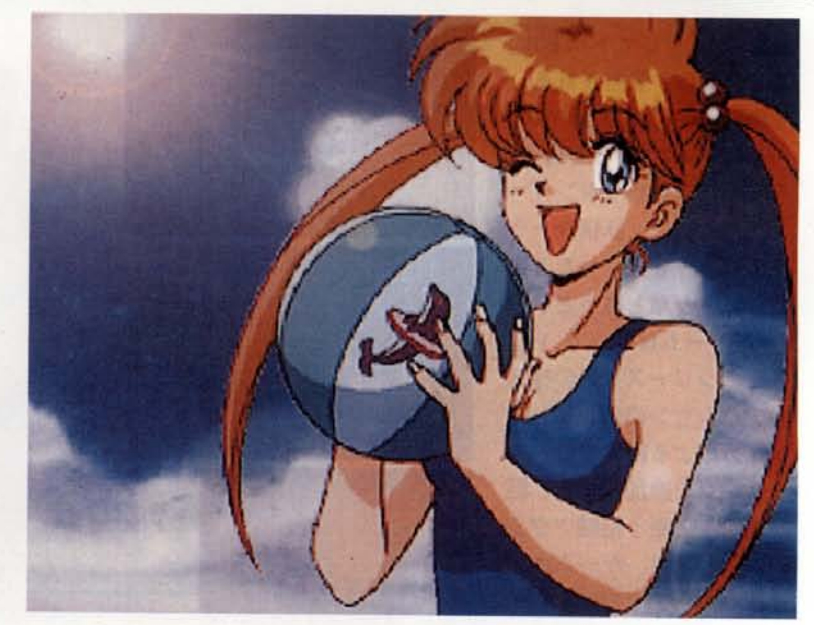
在漫畫及電視卡通上相當受歡迎的「靈異教師神眉」，這回以卡通冒險情感交流這種新型態的遊戲登場了。所謂的情感交流，便是在遊戲中會把所有登場人物在日常生活中的情況充份表現出來，而由玩家針對每一位角色來做人際關係之交流的系統。

玩家在此將扮演一位轉學生來進行遊戲。在遊戲中，與所有登場的人物會話是相當重要的。而隨著與靈異先生及鄉子小姐們進行會話的時機不同，其表情也會不一樣，甚至連故事的進行也會大幅地改變。

登場的角色們並不是每次都會有眞人發音來會話，有時候隨著演出的不同，玩家將可享受到不同的遊樂方式。









身爲雜誌的作者，其實很難，但也很簡單。

簡單的是，只要能寫能畫就有機會成爲作者，但難的是，是否能對自己所寫下去的東西負責，甚至在下筆前，是否想過，這樣寫，這樣的內容是否客觀公正，這是難的地方。

罵人我在行，但被人罵的雅量我就缺乏了，所以在寫這篇文章時，我已盡量假設多種可能，希望讀者看完之後，能多多指正，裨使本人無限精進。

好！廢話少說，ＰＳ發售至今，有一段日子了，對於接觸過電腦的玩家而言，在接觸ＰＳ時所衍生的問題較少，但對於那長年玩超任的玩家而言，ＰＳ這種以ＣＤ爲軟體的主機，在買回家時，必然會遭遇不少問題。

但那種太稀鬆平常的問題，不在此篇的回答範圍，僅針對一些較稀奇古怪的問題，予以回答。



爲什麼PS要有關機方法？

不知各位玩家是否看過棒球賽，當一個投手完成投球動作正要將球投出時，突然野手喊了一個暫停，這時可以見到投手將球輕輕投出，爲何？

是因爲不要突然停止即定的動作，以免造成手臂的損傷。

主機亦然，尤其是ＰＳ，ＳＳ這類高精密的主機，正在讀取程式，或者馬達在轉動時，突然的切斷電源或打開蓋子，這對主機而言都是一種耗損，雖然主機本身或多或少都會有保護裝置，但那是針對停電或斷電的應急措施罷了，並非長久之計，所以！若要能夠使主機用的長久，最好能依各主機的正常程序關機。

PS的關機方法爲何？

其一、爲Ｒ１、Ｒ２、Ｌ１、Ｌ２四鈕按住，再押下ＳＴＡＲＴ和SELECT，遊戲會跳回標題畫面，押下ＲＥＳＥＴ，打開蓋子，關閉電源後，取出遊戲片，再將蓋子蓋上。

其二爲直接押下ＲＥＳＥＴ後，打開蓋子，關閉電源再取出遊戲片。

順便提醒各位玩家，ＣＤ片本身是塑膠製品，在長時間使用後，取出時，先輕放置在ＣＤ盒中，ＣＤ保存盒先別蓋上，待ＣＤ片冷卻後，再將ＣＤ押好，並將盒蓋蓋上，這是對ＣＤ片的保護方法。

而若是有爲主機加上防塵的玩家，也應等主機冷卻後，再套上防塵套。

改過的主機是不是比較容易損壞？

一個好好的正常人，沒事去讓醫生開了一刀，那還能沒事嗎？

機器亦然，一台好好的主機，沒事被人拆開，又接上了多出來的東西，無端端的增加了電流的負荷量，怎能不出事？

再來，ＣＤ的讀取頭本身是有使用次數限制的。

了了嗎？

ＣＤ讀取頭本身是一種光學製品，講白了，是一種玻璃構造，而ＣＤ讀取是靠雷射，雷射本身一種高熱的聚集，所以每使用一次，讀取頭就耗損一次。

再來講到改版主機是做什麼用的，美其名曰：「使用台片！」

以收錄音機的方式來解釋，一台放音樂帶的放音槽，若常常使用盜版帶來聽，則很快就報銷了，就算一時能用，那音質和效果都必然不好，因爲不是從原廠母帶翻拷的嘛！

台片的情形亦然，尤於

不是原廠的訊號進行壓製，所以在放入主機中，必然造成主機的負荷量增加，長此以往，主機不嗝屁才奇怪呢？

而第三點可能造成主機容易損壞的原因，是在改了主機後，〝買片量〞增加，這個試一下，那個看一下，之前說過，讀取頭使用一次耗損一次，而在試一下，玩一下的快速重覆主機工作流程的情況下，主機的負荷量增加，所以就提早〝玩完〞了。

爲什麼PS不能像其他主機一樣，用主機本身來記錄遊戲？

這就是ＰＳ聰明之處了，想想，每年光記憶卡，就替ＰＳ賺了多少錢？

當然！這是個笑話啦，其實這個問題，牽涉到本身主機的設計，我又不是設計者，自然不能說什麼。

但據本人推測，SONY要以ＰＳ這台主機攻進電玩市場時，必然作過多番考量，主機的製作成本當然包括在內，由於是新主機，能多便宜就多便宜，試想，若少了一組記憶體以10萬台ＰＳ而言，將要省下多少錢，而且在ＰＳ初期的軟體市場，也並不清楚有哪些遊戲需要有記錄的功能，又或者，SONY畢竟是電玩界的新手，對於主機能否記錄的重要並不清楚，所以沒有加裝，不論如何，這在本人看來，眞是一大缺點。

ＰＳ是否會推出新的主機？

這是當然的，就好像任天堂然後超任再目前的Ｎ64是一樣的道理，但我的感覺在短期內是不可能的。

其一是ＤＶＤ的影響，若未來ＰＳ要開發二代主機勢必走向ＤＶＤ的系統，但是新技術的開發，無疑的是需要時間。

再則是成本的問題，這直接關係到一台主機的售價，而售價關係到市場的占有率。

再來是開發軟體的廠商，可能就才剛剛搞熟ＰＳ它的性能如何，就要再接新的主機，其意願如何，也是値得考慮的。

最後是ＰＳ目前的前景一片大好，在沒有新的強力對手出現之前，SONY公司是不會輕舉妄動的。



PS 的遊戲軟體有日規也美規，以古墓秘寶而言，美規和日規有什麼差別嗎？

其實，就正常的環境而言，台灣應該是看不到美規的片子的。

因爲拜〝台片〞之賜，所以很多美規片都進入了市場之中，而就遊戲內容而言，日規和美規都一樣，但以正常而言，美規只能在美規的主機上玩，若美規的片子放進了日規機中，可能會發生訊號無法讀取的情形。

所以有一些美規的片子才會以日規的格式來發行。

奇怪！SS和PS都有出同樣的遊戲，爲什麼放在PS上，就讀得比較慢？

我想！這和主機掃瞄訊號後，構成圖像的方式不同有關，再來就是各個主機上的軟體構成格式各不相同，所以很難要求那種遊戲放在每一種主機上都應該要有同樣的讀取速度。

PS 這種主機的使用壽命有多久？

嘿嘿！這個問題蠻絕的，若是以24小時不停的使用的話，我肯定而且篤定的說不出一個禮拜，主機鐵定報廢，但若是愛惜使用而且不改機的話，用個三、五年應該不問題。

PS 爲什麼要以CD做爲軟體執行的媒介？

首先呢，在很久以前，SONY曾和超任攜手合作，欲開發超任專用的CD-ROM主機，以和SEGA一決高下，中途發生變故，SONY帶著半成品出走，獨力研發，推出現在轟動電玩界的PLAY STATION。

不單如此，CD-ROM有著容量大，開發及製造成本低廉的優點，SONY在商場打滾許多年，沒有道理不選用ＣＤ爲其軟件的。

PS有什麼缺點嗎？

有的！讀取速度就是一大缺點，這情形在執行格鬥遊戲時尤其明顯，或者是一些較需流暢性的遊戲，ＰＳ的表現就稍爲差了一點，還有就是遊戲進度的存取，尤於主機內部沒有記憶體的支援，必須依賴外部的記憶卡，若是愛玩文字遊戲的話，那可要花不少記憶卡的錢。

PS 爲什麼沒有推出其他顏色的主機？

就好像我們常講到紅白主機就馬上想到任天堂主機的道理一樣，固定一種顏色，可以給人更深刻的印象，使這種顏色代表這個產品。要是一下紅一下黑，雖然是有多樣性的色彩，也會混亂消費者對產品的印象。



如何選擇最適合的週邊設備（手把、搖桿）？



首先當然是要先看看自己所喜歡的遊戲種類爲何？看看自己買的遊戲片有那些就可以知道喜歡的遊戲種類是什麼？

再求根據自己所喜歡的遊戲指定出所需要的週邊設備是手把，搖桿還是其他的特殊裝備，如賽車搖桿或是滑鼠。

接著就考慮實用性，常用性和耐用性，有些記憶手把，（指可以記憶必殺技的手把！）操縱不易，或者因液晶產品不耐震動，容易故障的因素，都要考慮在內。

接著是這樣配備是否常常使用，不然買回來偶而才用一次、兩次，實在浪費金錢。

而在下決心購買前，當然別忘了要多向朋友詢問，他們目前使用的設備，操縱性能如何？

當然啦！若是能力許可，多多購買原廠的週邊裝置，若是手頭的金錢不多，要買台製或港製時，最好不要買新開發的產品，而且不論是日製、台製或是哪裡製的產品（尤其搖桿）最好能要求商家開盒檢驗一下，試試操縱桿的鬆緊，和鈕的彈性是否良好！

PS 在讀取程式時，常會出現吱吱喳喳的聲音，是否是主機出問題了？

如果只是輕微的吱吱聲那到無妨，那只是ＣＤ讀取頭在找尋資料的聲音，任何機械在轉動時或多或少都會有些微的聲音，不必大驚小怪，但如果聲音一天比一天大或是本來有聲音突然聲音不見了，就要小心了，那可能是主機出狀況的前兆，最好能找專賣店檢查、檢查。

可千萬別自己動手拆喲！

購買 PS 時所附的手把造形十分奇特，是不是有什麼特殊功用？

由於在玩家玩著電玩時，很容易忘了時間，而在長時間的遊戲之後，除了眼睛負荷增加，再來就是雙手的負擔量變大，而遊樂器公司在開發手把時，自然會將如何減輕雙手負擔的因素考慮在內，在這一方面，ＰＳ的確下了一番功夫來研究的。



PS 後方有一個外部擴充的擴充槽，除了接金手指卡外，還有什麼功用？

首先呢！那個擴充槽並非是用來接金手指卡的，我的意思是，那金手指並非是原本的設定功能，只是後人借此來使用金手指卡而已。

再講到功用，其實從早期的紅白主機問世以來，每一台遊樂器都會預留一個擴充槽，以延伸主機的功能，比較明顯的例子就像一任天堂接磁碟機，SEGA接ＣＤ主機等例！ＰＳ在後方留一個擴充槽應該也是爲了二代機舖路，舉個例子（純猜測！請勿當眞），ＤＶＤ對現行ＣＤ的規格並不相容，但可以增加變碼器達到相容，也許爲了節省成本，二代機就以擴充的方式推出，亦即使用ＰＳ的ＣＤ槽增加ＤＶＤ的解碼器！（當然啦，可能性不大！早說啦！只是猜測，請勿當眞！）

拿PS遊戲片放在音響中聆賞音樂可不可能？



拜託，切勿這麼做，聽不到聲音事小，搞不好，使音響的雷射頭燒掉就不好了。

雖然都是CD，都是雷射頭，但像AV線都還分影線和音線，何況這種精密的CD主機。把音樂片放進主機中聽是可以的，但把遊戲片放進音響中，還是別傻了！

要在PS的主機上玩其他主機的遊戲片或者是電腦的遊戲可不可能？

基本上是不可能的，每個主機的開發公司爲了保證自己公司主機的優勢，必然會使用獨特的〝語言〞在對應主機的軟體上。

當然，若能發明一種多用途的〝解碼機〞，或許能實現一機多用的夢想，但那並不是一件好事，反之則可能使這樣的主機容易故障和損壞。

因爲不同語言的軟體，對CD的雷射頭造成的負荷不見得一樣，甚至是電流、伏特等內在因素可能增大的因素，都可能造成對主機不良的影響，所以！主機還是越單純越好！

PS的遊戲片包裝盒很特別，雖然好看，但又容易破損又不能放在CD架上？

的確！PS遊戲片的包裝盒，給予人一種十分有價值的感覺（歹勢！今嗎講的是日本原版片，請別拿著〝台灣人的光榮〞——台片端詳半天，是絕對看不見那份價值感的。）

說到容易損壞嘛！那就要看玩家的使用習慣了，而且像那樣的盒子就給人有專門訂製的感覺，不是隨便在路邊就能買到的保存盒，能令人感受到SONY的誠意的東西，本來就需要人們特別的憐愛！

再來是保存問題，可以選購沒有區分隔間的CD架，即可順利的解決了。

PS主機後方有一大堆的接頭，那些有什麼用嗎？

那些全都是用來連接電視，使影像能夠在電視上顯現出來，共有四種，看家中電視的輸入接頭爲何，來使用不同的組線即可。

在日本買的PS主機和在台灣買的主機一樣嗎？

對不起！原諒我這麼說，不一樣！

當然！絕大多數的商家都是原盒進口，根據報價多少再原盒賣出。

但台灣的消費市場極爲畸形，在前價競爭的情形下，大公司沒什麼差，進貨多，可以以量制價，但部份較小的商行就不行了，面對客人無理的殺價，完全不顧市場的行情，（對不起！我又不得不嘮叨一句，台灣的電玩市場那有什麼正常行情呀！）

在惡性競爭下，裡頭附的東西難免會少一樣或換一種次級品來替代。

但以目前而言，主機本身還沒有這種情形，倒是週邊設備有可能會搞這種花樣。

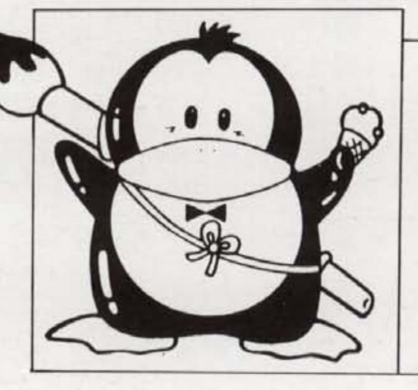
PS的遊戲片爲什麼要做成黑色的？

CD上的資料能成爲影像或聲音，主要是靠著折射的原理。

而在PS遊戲片塗料，應該是針對其影像的失眞率降低所塗上的。

透光率降低後，失眞率自然可以降低，而又因成本較高，所以在一般音樂CD中較無見到。

再提一點，以空軍爲例，常會在戰鬥機上塗些特殊顏料，不外是吸收雷達的波束，或減低空氣的磨擦，增加散熱及耐熱度，把這種原理放在PS的黑色遊戲片上，也不外是要達到使雷射頭讀取效率更高罷了。



以上種種問題，是幾個朋友在玩PS的時候碰到的，在這充滿好奇寶寶的世界中，一定還有很多玩家對主機本身充滿各式疑問，但甚爲可惜，礙於篇幅有限，只有下次再談囉！

黃昏のオード　—ODE OF THE SUNSET ERA—

黃昏鎮魂曲完全攻略



●PS●RPG●東京書籍
●'96/12/27●￥5800
●記憶卡對應●１人玩

作者：湯玉鄰



STORY

人間族裡的傳說，ハルモニア世界是由四個大陸所組成，且有海水阻隔相鄰；而統治著這世界的人，同時也是創造此領土的アトビオン神…　。

這天天空突然裂開了，出現了一位自稱是ガリハアク的惡神，他是在世界另一端裡的凶音の神！而アトビオン神為了守護這片由自己創造的領土，便和ガリハアク惡神展開戰鬥；持續的戰爭，導致了海裂地破，黑暗覆蓋了光明…。戰爭雖已終止，但ハルモニア世界的大陸，有三個大陸卻也因而沈没入海中，出現了許多小島嶼。

戰敗受傷的ガリハアク神逃回到了天界，而極力抵抗奮戰的アトビオン神也受到了創傷；為了療傷アトビオン來到世界中心的水晶柱裡，把自己封印在裡面，從此便沈睡下去…　。



操縱器操作方法

○鈕

可用來交談、調查、或是決定指令之用，也可讓文字訊息加快！

X鈕

取消指令，或是返回主畫面之用。

△鈕

叫出視窗指令表之功用。

□鈕

並無作用。

L鈕

查看所處之地的名稱。

R、選擇、開始鈕

除了開始鈕進入遊戲的功用外，其餘並無作用。





視窗畫面指令介紹

狀態

利用此指令，可查看主角同伴間的腕力值、防禦力、攻擊力、敏捷度及裝備等各種的狀態能力，另外尚可查看主人公的琴之裝備物（○鈕）。

使う

對於所持有的道具，想查看剩餘個數或是使用時，都可利用此指令；但有些道具並不能直接使用，像是重要道具等都要在特定的地點才能使用。

裝備

用此指令，即能對武器或防具等作更換的工作；而當要裝備時會出現數值，便能對裝備上的東西，能力是提升或下降一目了然。

捨へる

對於所持有的道具、武器或防具，想把它丟掉時，便可利用此指令。但當然也並不是所有東西都能丟棄，重要道具大都不能丟棄！

癒しの歌

利用此指令，即可使用所習得的回復歌魂，來回復體力！

古の歌

利用此指令，即可歌頌所得到的輔助歌魂。雖然不論何時何地都能歌頌（戰鬥不行），但若沒有特定的地點歌頌，就算唱到口乾舌噪也是發揮不了作用。

順序變更

可更換同伴間前後順序，當然會影響到被攻擊的次數多寡。

隊列變更

利用此指令，即可更改我方戰鬥時的隊形；雖排在後列不易被攻擊，但後列的攻擊力會減少，反之雖在前列攻擊不變，卻被攻擊的機率較大！



戰鬥指令解說

攻擊

用手中所裝備的武器直接攻擊敵人。

防禦

若不想進行攻擊，即可利用此指令待機；照理講若用防禦的指令，所受到的創傷應當會減低，但此遊戲卻没有，眞是奇怪…。

アイテム

對於所持有的道具，若想使用即可利用此指令，但一些武器防具或重要道具並不能使用。

力の歌

歌頌攻擊歌魂，產生各種魔法攻擊敵人。

守りの歌

歌頌防禦歌魂，產生各種魔法防禦我方。

癒しの歌

歌頌治療歌魂，產生各種魔法回復我方ＨＰ。

古の歌

戰鬥中並不能歌頌。

逃走

對於體力不足，或不想逗留作戰時，即可利用此指令逃離，但並不是每次都能逃離戰場；另外，對頭目戰時此指令是不可使用的。

裝備變更

更換裝備的武器。

隊伍變更

更改隊形之指令。

攻略內容

在海上乘船前進的我，突然一個莫名的大爆炸，導致了海嘯及暴風雨，隨之我的船就翻覆了…。隨著海浪的漂流，我來到了一個港町，在詢問下，得知此處是港町アデン，也就是我冒險的出發地。

在鎮裡收集情報時，我來到了鎮裡的酒場，只見一位客人由店裡衝了出來，並希望有人前去幫忙，我便好奇進入酒場看看。在酒場左方見到了許多客人正在阻止一醉漢的惡行，但都無法制得了他。ボビン見到我，且希望我能幫忙，答應之後便上前阻止醉漢，誰知他竟把我丟了出去！

待我游上岸之後，發現有一個小東西，取得「オールの碎片」。於是，我裝備起此武器，再度來到酒館；這時又有客人跑出來大叫，原本我以爲是那醉漢又在惹事，誰知那客人竟是喊著說ボビン發生事情了，要我趕緊進入。進到裡面後，仍看見客人在阻上那醉漢的暴行，我便又上前和他爭吵；剛才只是我的大意，看我把你摔出海中，醉漢果然被我給丟了出去。

ボビン見到我幫助他們，便送給我「青色の小ビン」當作謝禮。在我收下了此道具後，他便又問我是否有聽說惡神ガリハアク復活的事，我跟他說我因爲船壞掉剛到此處，並沒有聽過；接著他又說在數日前音樂院的院長突然失蹤了，並說若能找到院長，便答應將船借給我。

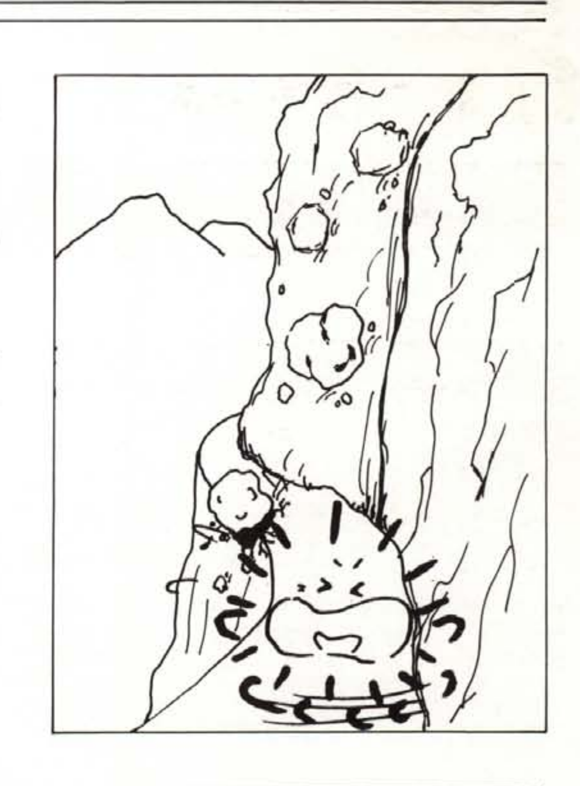
於是，爲了得到船，便要先找出院長的行蹤，所以就直接了當來鎭北方的音樂院內問看看。在和管理員詢問下，得知アンナ應該知道；得到此有利的情報後，便趕緊前往酒場左邊的儲藏室（之前先到音樂室下方找アンナ）。在儲藏室的地下２樓，找到了アンナ所說的ペグ。向他詢問下，得知院長アギーレ由鎭北西的門過去了，而門的鑰匙已掉到海中…。没想到雖已得到了院長アギーレ的行蹤，卻没有鑰匙的話，也是無計可施。

我來到ペグ所提及的北門，就在想辦法時，竟在左下方海邊找到一木頭鑰匙，取得「錆びた鍵」。瞎貓碰上死耗子，竟撿到了北の門的鑰匙，如此一來，便可去找尋失蹤的院長アギーレ了。就在我要利用鑰匙打開北の門時，ボビン突然跑來告訴我說北の丘陵非常的危險，隨之便派了一位他雇用的戰士來協助我，並交給我100GOLD ，要我先去將裝備買齊再出發！且又給我一個「赤色の小ビン」，在旅途之中，能遇見像ボビン這麼好的人，實在是非常的高興。於是，讓傭兵ホイヒュー加入成爲同伴，並再到武器防具屋加強裝備之後，便朝北の丘陵前進。

アルカナの山道

一路往山頂爬上去，在山腰間，即能見到左方有一洞窟，便繞過上方進入アルカナの洞窟裡。洞窟裡的通道雖然曲折，但卻大都是單行道，並不必擔心會迷路；在到了地下２層時，地面上遍佈著落石，且還有骨骸…。有些的岩地若走過去時，會從上方掉下岩石，而造成損害，要特別地留意，別爲了只是抄近路而遭受損傷。在地下３層，當到了一地都是屍骨的地方，會出現一畸型的魔物ダタラ，且向我攻擊！在這裡豈可輸給牠!!（ HP100，牠會使用回復的魔法和使人暫時不能動的魔法，所以要有長期戰鬥的心理準備；但是，只要我方能適時回復，即能打敗牠）

打倒了此魔物後，便可繼續前進，在由下方的通路前進時，發現到了二個人；而倒在地上的即是アギーレ院長！院長說他已經不行了，便用最後的力量，將歌魂傳授給我。說完，便將「落石の歌」傳授給我，且又交給我「銀の音叉」；在取得之後，ダタラ竟又出現了，而使得那名剛在アギーレ院長旁的女子嚇跑了。而此時的任務，即是返回ボビンの家向他報告アギーレ院長死亡的這件事；於是便離開アルカナの洞窟，返回港町アデン。



港町アデン

回到了アデン後，便隨即來ボビンの家和他交談，他見到我和傭兵無事回來，便詢問是否有找到アギーレ院長；我向ボビン說明院長已死亡的事實，並取出院長的遺物，交給ボビン看。待他見到「銀の音叉」之後，便相信我所說的一切，而他也認出此音叉是院長的遺物。隨後，ボビン取出「音樂院の鍵」交給我，說利用此鑰匙打開音樂院裡面的門，可拿取裡面的東西。

於是依ボビン所言，帶著「音樂院の鍵」來到音樂院，並在裡面左方的門利用此鑰匙，進到院長的房間。在桌上見到院長所寫的日記，才得知他是爲了和惡神ガリハアク對抗才出發，而在右上方的櫃子放了歌譜，根據日記所言，到右方櫃子調查，可取得「炎の槍の歌」和「冰の槍の歌」；另外，在左方的寶箱內可取得「のどあめ」。

在取完了院長遺留下來的東西後，再去找ボビン交談，他便會履行諾言，將船借給我們。（回答船を出してくれ）ボビン要我到下方的淺橋去等待，便會有船前來，便往左下方的淺橋走去，果然一艘大船便來了。到船艙裡面，可見到同伴，他說要到甲板去吹吹海風，在取得寶箱中的「のどあめ」後，也跟著來到了甲板。和同伴ホイヒュ一交談之後，突然海風變得很怪異，而開船的船員急忙地來向我說不能控制船的方向了；於是，便先返回港町找ボビン詢問。向他說明有不可思議的風阻擋了前進。

ボビン在想了一下之後，便提議我們到隔壁村莊的龍族の村裡去找モルガン協談，看是否能提供方法。說完，便又給我100G，叫我去傭兵店雇用傭兵以增強戰力！於是，在雇用傭兵之後，便由鎮的右上方穿過，來到「龍族の村」，找尋ボビン所說的モルガン。

龍族之村

在到了龍族之村後，便在收集情報下，來到了龍族の長的家；當他得知是ボビン介紹我來時，便說他住在右方的民房裡。於是，便前往右方モルガンの家找他，幸運的是他果然有在家裡，在交談之下，アイリス出現了，而她就是之前アルカナの洞窟裡所遇見的那女子。由モルガン的口中得知，原因是惡神ガリハアク復活了，且將海面全給封鎖了，才使得船隻無法動彈。他又說若要打倒此惡神，傳說中的力之歌是必要的；我好奇詢問什麼是傳說中的力之歌。モルガン便將其詳細內容說給我聽，此歌就是ダークオード，此力之歌的強大力量，能夠能惡神的力量給封鎖起來。モルガン便要アイリス加入我方陣容，一同前往北の門探尋。アイリス打開門之後，一行人遂離開龍族の村，前去探尋傳說中的歌曲ーダークオード。



バルエコの山道

在山道附近，有一間小屋子，裡面住的是アラバステル，爲了能讓旅途較輕鬆安全，便要我們到北方去採一種叫ムシトリ的草回來，要幫我們製藥；於是，便由北方的山道上山，找尋所謂的ムシトリ草！到上方一繩索的右邊樹林調查，可取得火炎藥及アラバステル所說的ムシトリ草。取得之後，便返回山下的アラバステル住處，將ムシトリ草交給他，讓他將其製成藥。取得「べたべたの藥」，只要有了此藥，即能簡單地攀爬繩索；隨後他又說若到了下一個村莊後，別忘了去找一位叫フォープキン的人，他能提供許多情報給我們。在謝過アラバステル之後，便帶著べたべたの藥繼續前進。

在前進的途中，只要遇見需要攀爬的繩索，就利用べたべたの藥，才能攀爬上去。

入手道具：爆發藥、真空の歌、のどあめ、火炎彈。

在到了山頂可見到一長階梯，上去後便是クーテの村。

クーテの村

到了クーテ村後，便想起アラバステル交待的事，便開始找尋魔法使フォープキン的下落；於是，在村子裡收集情報，詢問フォープキン的消息，並加強同伴間的能力裝備。另外，在音樂院可買到加強琴的裝備。在村子外面四處得不到フォープキン的情報，但在左方有一位小孩說若去問クイクイ就會知道；而クイクイ就在村子的雇用所內，在裡面要雇用他作同伴，得知若要找到フォープキン，就要到北西的森林去，讓クイクイ加入後，一同前去。



神聖な森

由村子北西的通路前進，即能到達神聖な森，在路上會見到一大木頭擋住去路，大家便合力推開木頭才能進入。就在進入走没多久，便聽到一陣動聽的笛音，便前往查看笛音的來源處；一行人遂隨著笛音前進，我們愈走笛音便愈來愈大聲，想必是更接近了… 。

就在走到最深處時，發現有一人坐在岩石上，而此時クイクイ叫出了シベリン的名字來，並問他有没有事；她說她不能下來，於是我們便想辦法找看看是否有繩子之類的東西。而クイクイ便決定爬看看是否能爬上去，但是爬没兩下就掉下來了，便一齊去尋找繩索。在一陣找尋之下，我們很幸運地在一大樹上找到了繩索，便將其取下來，取得「太いロープ」。於是，便利用此ロープ，讓シベリン能順利下來。救她下來後，便可離開此森林。

在離開的路上，竟聽見了烏鴉的叫聲，實在是令人感到不自在。隨後，シベリン出現在眼前，而她似乎見到什麼而叫了出來；此時，出現了許多人，並將我們給抓走。スカイヘツドの長見到我們，便責罵我們放走了精靈，而此時クイクイ忽然想到，難道スカイヘツドの長所指的精靈是之前取下繩索時出現的蝴蝶!?スカイヘツドの長要對我們所做的事制裁時，發現了我手中音叉發出的聲音，便詢問我爲何會有此物。我便向他說明是アギーレ院長死前託付給我的遺物。此時スカイヘツドの長說アギーレ是他的同伴，而我竟是歌的繼承者… 。

スカイヘツドの長知道了此事後，便讓我有個將功抵罪的機會，就是去將精靈給捕捉回來，此事就不再追究。而捉此精靈須要特殊材質的網，只有在北方的洞窟才有。只要捉捕回精靈後，便放了暫爲人質的シベリン。爲了救出シベリン，便前往北の洞窟，找尋木靈グモの網。

在出發尋找網子之前，要先在此ドミナントの村加強裝備，有許多不錯的武器防具；另外，傭兵所也要去看看，是否有適合的傭兵，加強我陣容的實力，也別忘記存檔哦！

クモの洞窟

由ドミナント村的左方，離開村子之後，經ドミナントの山道往北前進，不久後即可見到クモの洞窟。在裡面見到四處都是令人討厭的蜘蛛絲；而在一樓的左上方，發現了一位被蜘蛛絲捆住的女子，叫做アレイ，且要我們幫助她。但是，那討人厭的蜘蛛絲竟切不斷，只得再另想辦法。在南方同樣可見到一被捆住的骷髏，大概是之前被困在這裡，而無法脫逃才死出在這裡吧… 。

上前調查此骷髏，發現了一張紙條，而紙條只寫著「危險」2個字；而另外在此骷髏的身上找到了「財寶」和「火の盾」。取得了之後，繼續由右上方的往下階梯下去。地下2樓調查的骷髏取得「ビート杉の粉」。東北方骷髏可取得「ビート杉の粉」，而在中間的骷髏可取得「ビート杉の粉」，而終於在左方的骷髏取得了「大バサミ」。於是，便帶著大バサミ返回地下一階，來到左上方アレイ被綑住的地方。

上前使用大バサミ後，即可救出アレイ，並送給我們一個「ビート杉の粉」。讓アレイ離開後，我們則朝洞窟底部繼續前進。而在到地下3層，此樓層可取得「銀の弦」，而在一通路會有一個大洞，而上面佈滿了蜘蛛絲，但只要利用在地下2層取來的「ビート杉の粉」，即可通過。（PS：若我方四個人，就要取得四個ビート杉の粉才能全部通過）。而在右方可解救ボグタ，但是，誰知在利用大バサミ救ボグタ時，竟啪嘰一聲斷了；雖然救出了ボグダ，但是大バサミ也斷了…。他會教我們如何對付母クモ，並給我們「クモ取りの藥」。於是，回到地下2層，即上一層，在左下方有一個凹進去的牆壁，調查時發現了圖案…；於是，我們趕緊取出クモ取りの藥，使用後牆壁便崩壞了，而出現了通路。而就在通路的出現，魔物木靈グモ也出現在我的眼前，看來要取得グモの絲非得打倒此魔物不可!!（HP約 400，會使用暫時石化及強大的攻擊，但只要利用リュッケルト的歌魂即可順利打倒）

打倒了木靈グモ後，在通路裡面的寶箱裡可取得「母グモの細絲」。取得之後，即可離開洞窟，返回ドミナント村，找スカイヘツドの長，製作捕蟲網；他將網子作好後，便向我們指示精靈的所在，便將「捕蟲用ネット」交給我。於是，先在村裡休息後，便由村子的南方出發。

蝶の森

由南方離開ドミナント村後，即可到達精靈所在的森林；在走沒兩步，便有蝴蝶由我們的身旁飛過，想必是此地沒錯。在尋找的途中，偶而會見到蝴蝶的行蹤，遂可跟著其飛的方向探尋；而在找尋中，發現在此森林的右方竟有一間木屋，便好奇地前去看看。

在裡面有一位叫サイリュウ的人，他是專門研究蝴蝶生態的博物學者，他說若想知道精靈的下落，就必須要有「カスタムナイフ」來交換，於是返回ドミナント村，到武器屋詢問是否有カスタムナイフ；但是，武器店並沒有賣。就在失望時，發現在店的右下方有一木箱，向店員詢問之下得知裡面是放著「カスタムナイフ」，但是卻是ボグダ所有。此時聽到ボグダ這個名字時，我突然想起不就是在グモの洞窟救出的那個人嗎？便趕緊到左方的一屋子內找他，向他提出請轉讓カスタムナイフ的要求。

他念在之前我們救了他，便答應了下來，且去向武器店的店員說。待他回來後，說已可向店員拿取了，於是謝過他後，來到武器屋向店員領取「ラブレのナイフ」。帶著ラブレのナイフ再次來到蝶の森，並將此道具交給サイリュウ，他便會傳授「蝶の歌」給リュラケルト；只要在花密集的地方歌頌，即能引出蝴蝶。於是，便來到花叢處，按照サイリュウ所言，在花密集之處，歌頌古の歌「蝶之歌」；果然在左下方花叢歌頌時，精靈之蝶出現了，便利用捕蟲用ネット捉住神祕の蝶。

ドミナント村

返回ドミナント村，並到スカイヘッドの長的家裡找他，並告知他已捉回來了神秘の蝶！スカイヘッドの長讓此神祕の蝶返回後，便放了シベリン，且說他已在南方出口等我們了；於是，來到南方的出口，シベリン果然已在那裡等候了。讓シベリン離開後，クイクイ便說出了魔法使フォープキン的所在，是在クーテ鎮的西北方。在離開了ドミナント村的地限後，通往ドミナント村的通路便消失了。

クーテ村

據クイクイ所言，那位魔法使フォープキン的所在地，必需由村子右上方的リンリン草の草原穿越。但是リンリン草の草原白天通過的話會爆炸，便先到宿屋休息，待晚上再去。在宿屋休息之後，在夜裡，一行人便前往草原，根據草原所出現的路前進，即可穿越此草原，途中一寶箱內可取得「財寶」。在附近有一宿屋，便進去休息，待隔天再繼續出發。出宿屋後，往右來到クーテの山道。

クーテの山道

此處的敵人很強，要小心留意前進，在山上有間武具店，賣的防具還算不錯，盡可能全部的人都能換較強的裝備。而再繼續往山下前進時，即可見フォープキンの家；進入後，クイクイ便和他寒喧了起來，而他隨之便利用法術，將我們吞入他的胃中。爲了怕被胃酸溶化，便得趕快前進，且可會遇見敵人的…。

在到了胃的最深處時，發現了一個寶箱，調查後，裡面裝的是「水晶玉」。取得後，往回走，注意胃壁上有一處已出現了洞穴，即可進入。而到了深處時，竟發現有人在那裡，他就是フォープキン的父親，會傳授「子守リ歌」給我。他要我們在他兒子的心臟部位歌頌此歌，答應他後，並打開寶箱休息，便朝心臟處前進。

在靠近心臟部位時，可聽到心臟的跳動聲。在到了時，隨即歌頌「子守リ歌」，而心臟便愈跳愈快，且傳出了魔物喊痛的聲音；看來是有魔物在作怪，便和魔物ソウルイーター對戰（HP約 500，攻擊力強一點，且會吸取我方的HP而已，沒什麼好怕的。）打倒了此魔物後，回去找フォープキン的父親交談，並用水晶玉和フォープキン交談；讓他將我們吐出來。

和フォープキン交談，並和他說明惡神ガリハアク復活的消息；爲了要打倒ガリハアク，便出發找尋古代力の歌ダークオード。得知此古代之力の歌是在三日月島，便決定搭船渡海前去；並教授給我「手當ての歌」，於是，便出發搜尋力の歌的情報。便往南前進，到ゴーレムの村。

ゴーレムの村

此村莊非常地小，店面才幾家而已，原本想買看看是否有啥好的武器防具，竟連一家都沒有。既然沒能加強裝備，在道具店補充一下道具也好。將該買的買好後，便來到南方的淺橋乘船。而在這裡，同伴クイクイ會先離開。

乘坐船來到另外的一個大陸，到達エスタンシアの鎮。

エスタンシアの鎮

在進到鎮裡時，不知是異國之因，還是別的因素，此鎮讓我們覺得很靜…。以前一到城鎮，總是有買賣的喊叫聲，或是街上行人的聲音；但在此鎮則完全不同，可說是靜得可怕…。此鎮和別的城鎮不同處，除了沒聲音外，此鎮是屬於「城下鎮」。所謂的城下鎮，就是王宮和鎮蓋在同一地方，而王宮的需求則由城鎮直接供給，不需到外地調度。於是，便進入此城鎮收集情報。

眞不愧是「城下鎮」，鎮内的格局和環境，和之前所到過的鎮簡直是天壤之別！在收集情報之下，來到了酒店（鎮的左下方），在裡面和反叛軍分子交談，並加入他們後，便可取得「ギルドの鍵」。只要有此鑰匙，即能進入傭兵所。到傭兵所讓其中一位加入後，即可到音樂院去看一下。在音樂院的裡面，一位僧侶說在打掃時找到一個古の樂譜，並問我是否要買，於是花100G買下「治しの歌」。

離開音樂院後，便朝王宮前去；誰知在到了王宮的入口時，竟被兩位衝了出來的衛兵給擋住，並以蠻橫的口氣向我們說，沒有許可不能進到王宮裡。且當他們得知我們是反叛份子時，便趕緊將門關上，且向我們攻擊！豈可在此讓這兩位衛兵「大哥」橫行，好好教訓這兩位衛兵吧！雖打倒了衛兵，但大門卻也關住了，只得先回到鎮裡想辦法了。

一回到鎮裡，便有一男子前來找我們交談，並要我們到鎮左下角的店内找他。（之前加入反亂份子的店）來到店裡找那男子，他便要我們進到房裡找ロウ交談；ロウ是反叛軍的首領，他說ランパル王先前有人贈送他一笛子，但在吹奏之後，有魔物進到他體内，使得ランパル王變得非常暴戾。看來，惡神ガリハアク復活的事情他也知道了，我向ロウ詢問是否知道歌魂的事，此歌是對抗惡神ガリハアク的必需物。

ロウ說他知道，此古い樂譜是收在王宮内；看來如今要取得古い樂譜，唯一的方法即是侵入王宮!!而ロウ說有一位得力的同伴被關在收容所，要我們去救他出來。於是便由東邊的門，來到收容所への道，前往強制收容所。

入手道具：冰の鎧の歌，其他的都是詛咒，只有左方的寶箱才是樂譜。

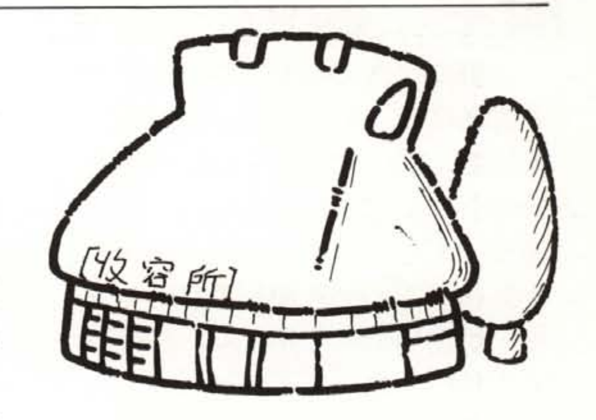
強制收容所

收容所的大門也是深鎖著，便由右方樹林間的通路上去，在樹林間即可見到反叛份子已在那等待了。利用爆炸的聲響引開衛兵進到裡面。這裡的門都鎖住了，只有左方的管理棟沒鎖，闖入後，可在寶箱中取得塔の鍵，一般房の丸鍵及工場の鍵。

利用工場の鍵進入工場，會見到タリス向他詢問是否知道ライオネル這個人，但他也不知道。於是到一般房，也是利用一般房の丸鍵開門，在裡面有四個人；除了救他們外，尚向他們詢問ライオネル的下落。

在四人詢問下，只有最右方牢房裡的ペトン知道其下落；他說ライオネル原本企圖逃走，但是卻失敗了，而被關到了地下房裡。得知了ライオネル是被關在地下房，便要前往搭救。來到下方的塔，同樣利用塔の鍵打開門；在右方的門内有一寶箱，裝的是炎の輪の歌。而在樓上打倒衛兵之後，可取得「獨房の角鍵」。

回到工場裡面，向タリス詢問是否知道隱藏的房間，由他的口中得知隱藏的房間是在一般房的門左



方；謝過タリス後，來到一般房左邊一小凹進去的牆壁處，利用從衛兵手中奪得的獨房の角鍵，進到隱藏的獨房裡。

進到獨房後，果然找到了ライ

オネル，救出他後，便離開強制收容所，返回鎮裡反亂份子的躲藏處ドラゴの店（即鎮左下角的屋子）。

進到ドラゴの店後，ライオネル已回來了，從他的口中得知王宮門前有魔法障壁防護，若想要進入王宮，就必需到音樂院裡取得震動石才行；但是若由音樂院的門進去拿的話是拿不到的，便要我們從鎮西邊的下水道潛入音樂院。讓ライオネル加入後，便到雜貨店裡找一位男子，可取得「レンチ」及「ロシクピック」。而在中間下方的民房內，可見到在強制收容所救出來的ペイリ，他爲了答謝我們，便將「死戾の歌」的歌譜送給我們。而旁邊的雜貨店也被我們救了出來，便開始營業了。

到ドラゴの店上方的屋子，ライオネル便利用鑰匙打開了門，進到下水道中。

エスタンシアの下水道

入手道具：火の盾、綠色の小ビンメ3、黃色の小ビン、のどぐすり×4、神風の歌。

在將3個動力爐利用レンチ打開後，再到總開關處打開，讓左邊的水流掉，即可通過找到階梯。上去階梯後，即潛入了音樂院裡。到中央上方的大屋內找院長，而院長急忙地將震動石取走，並叫出衛兵向我們攻擊。

打倒了衛兵後，院長フーコー竟逃走了，便由正面的出口追去，出來後，可見到一位反叛份子，便向他詢問是否有見到フーコー逃向何處⁉此反叛份子指出見到他從鎮南方的門逃走了。爲了追趕他，在宿屋休息存檔後，便由南方的門去追趕院長フーコー，奪取震動石。

エスタンシアの山道

走出了南方の大門，便是エスタンシアの山道。在一路前進下，沿途可取得火炎藥、フイドル和ドラ，而フイドル和ドラ較不好找到，但是一定要取得才有辦法繼續前進。（ドラ是在一會把我方詛咒的寶箱下方通路）當前進到了一階梯時，ライオネル會提出建議我們先由左方的叉路到フォリア村裡；因爲音の森裡的怪物都很強，倘若不先到フォリア村加強裝備，是很難通過音の森的！

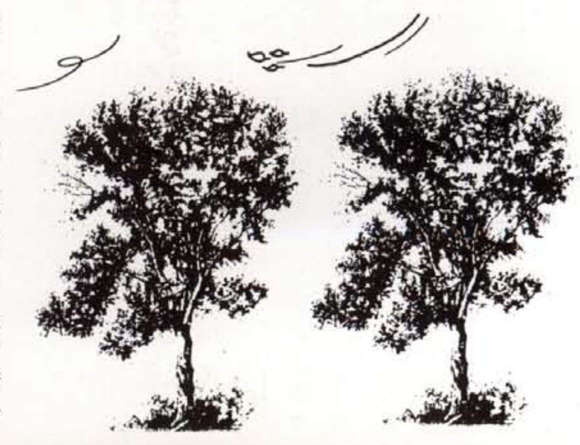
於是一行人遂前往フォリア村前去，在鎮內可買到較強的武器，但也不便宜。另外到傭兵所看看是否有「呷意」的傭兵嘸，並先在宿屋休息後再出發。在鎮裡有老人會好心告訴我們フーコー住在音の森裡，但是有魔法護壁保護著他，而破解方法則要我們自己解開。收集完情報後，便改由右方的通路，前往音の森。

音の森

森林內的氣氛果然如此詭異，冷颼颼的風，再加上蟲的鳴叫聲，眞是令人起雞皮疙瘩。在森林裡環繞之後，發現在上方及入口下方各有一花叢，且踩進去後都有蟲叫聲；在上方的花叢中使用フイドル，而下方的花叢則使用ドラ，讓蟲叫聲停止。

將2個花叢的蟲叫聲弄停後，便去調查森林右方一個已經打開的寶箱，會發出「妖精之歌」，讓魔法護壁消失。回到フォリア村裡的酒店裡，和店長要酒喝，並向他詢問精靈之歌，而他便會傳授給我「精靈之歌」。再次來到「音の森」，並再到寶箱處歌頌「精靈之歌」；此時會突然產生大振動，而在中間會出現一間房子。

進入裡面的中間大廳，即可找到フーコー，便向他要「震動石」，但他非但不給我們，竟還叫出魔物向我們攻擊！（フーコー，HP700，會使用強力的眞空魔法，要適時回復，即能輕鬆打倒他。）打倒了フーコー後，便尋找「震動石」一陣找尋下，原本以爲震動石放置在左方屋內的寶箱，誰知一靠近時就突然被吸了進去。到達了一處不知名的地方，而在前方的階梯竟是用鋼琴鍵盤做成的…！此處即是三日月島，便先到南方的グレゴリアの村休息。



グレゴリアの村

在村內收集情報，而在一屋內可見到ショウコ，和她交談，並說明我們爲找震動石而到這裡。他說有一位ジル大僧正可能知道，或許找到他即能得知「震動石」的下落。於是離開グレゴリアの村，往上來到鍵盤階段；在這裡銜接通路的階梯竟是用鋼琴的鍵盤做成。在到了頂端時可發現到有一洞窟，且似乎有人進入過的形跡，便決定先回グレゴリアの村向ショウロ問清楚詳細情形問清楚再來！

返回グレゴリアの村，再次去向ショウコ詢問ジル大僧正的消息。此時他便向我們透露，其實在鍵盤的階梯有著秘密…。ライオネル便說要再前去一次查看問題所在，果然就在一鍵盤階梯踩過時，發出了不應該有的聲音，才發現這鍵盤的底下竟是個洞窟!!

サンクトスの洞窟

在洞窟裡往左的通路前進，會發現一個寶箱，打開時竟是ジル被關在裡面；向他說明我們是尋求「震動石」而到了這裡，而因爲ショウコ的介紹而來尋找ジル你的。這時他說他知道「震動石」的下落，他問我們爲何要「震動石」，便向他說明是想要進入王宮。當ジル聽到我們是想進入王宮而在煩惱，但他卻說這麼簡單的事也要煩惱，他說有辦法讓我們進入王宮，便要我們回村裡ショウコ的屋內他，幫我們解決進入王宮的問題。

入手道具：水の盾、茶色の弦

回到村裡ショウコ的屋子，而ジル便已在裡面等我們；據ショウコ的口巾得知，有秘密隱藏通道可進到王宮。讓ショウコ加入後，前往村子南方的淺橋，搭船回到エスタンシアの町。來到王宮的入口，按照ショウコ的指示，沿著右方的城牆前進，便可進到秘密通道。

エスタンシア城室內

在下方的古文書庫內，調查上方左邊的書櫃，可取得「薄汚れた樂譜」。取得之後，就在要離開時，竟被衛兵給逮到了；當衛兵知道是ショウコ時，態度竟 180度轉變，並帶我們去晉見國王ランパル。誰知國王ランパル似乎是昏了頭或是被控制似的，命令衛兵將我們押至牢房。

調查了牢房的右上方時，果然如ショウコ所言，找到了隱藏的通路，逃離牢房，到了エスタンシアの地下洞窟。在洞窟的右下方會遇見一個叫做ボル的老人，我向他說我們正在找尋打倒惡神ガリハァク的古代之歌魂而來，他便交給我們「曇ったオーブ」。

入手道具：朱色の小ビン、炎の玉の歌。

在取得了曇ったオーブ之後，當要離開到一四方形牆的地方時，曇ったオーブ便起了反應，且指示著我們移動。在此四方形牆壁順時針跑了三次後，便產生了搖動，並且被移動到了別的地方。走出後，便是エスタンシア地下。

繼續前進，有個房間可供休息和記錄，先休息後再前進吧！

入手道具：書庫の鍵、金色の弦、太い鍵、毒の雨の歌。

利用書庫の鍵進到書庫裡，可發現一個寶箱，裡面裝的是「太い鍵」及一張紙條；由紙條中可得到古代の歌的情報，接下來的目的地即是火山島！另外，利用「太い鍵」打開一門後，便有一個往上的階梯，由此階梯返回王宮的大廳裡。可在大廳的地面取得「破られた樂譜」。

城的大門已被鎖住，只好另尋另外的通路，在找尋的時候，右下方一寶箱可取得「毒の雨の歌」。由右上方原先進到城裡的隱藏門離開王宮。出來後可遇見ボビン，他要我們到他經營的宿屋休息，也較爲安全。於是，便在ボビン的宿屋睡一晚。隔天醒來時下樓，櫃台已由別人看管，從宿屋の主人口中得知ボビン已外出了。而他留下一張紙條給我們，說「破られた樂譜」他已先拿走了，待下次見面時再還給我們，這時我才意識到樂譜被他給取走了…。

我們一行人爲前往火山島，就非得乘船去不可，便來到鎭左下方的船屋內，詢問店員是否有前往「火山島」的船。店員說只要支付15G 即能搭乘前往，於是便付給他15G ，並照他所言來到左下方的淺橋等船。而在這裡ショウコ會脫離我方隊伍，只剩三人前往火山島。

フエダの町

火山島的位置是在地圖的右上方一小海島，呈火焰紅的島嶼；船抵達的地點是フェダの町。依照慣例，來到新的市鎮，都要加強裝備及收集情報，以得知下一該前往的地點。在搜尋情報下，得到二個重要的情報，我們在向鎮民詢問這土地的事及古い傳承，終於在鎮左方一女子那得知一位叫ユルナル的婆婆知道；但是再問此女子那位婆婆身在何處時，竟然婆婆已外出了…。

另外的一個重要情報是在酒場裡得知，在酒場右方有一男子，向他詢問「怒れる岩屋」這情報，他便會向我們說明是在鎮附近的一洞窟。但是那洞窟的路上有指標指示很危險，之前鎮裡一位漁師トラビス前去過，一去之後到如今仍然下落不明…。看來這二個情報，只能先前往「怒れる岩屋」這情報了，等待婆婆回到鎮上。於是，整裝之後，並且在傭邱所雇用同伴之後，

入手道具：死戾強の歌、風の盾、スーパーのどあめ。

便由鎮右上方的路來到「フエダの森」。

在森林前進的途中，果然有一個指示牌寫著「危險！」的字；由此指示牌往右上前進，便可見到一洞窟，想必此洞窟就是先前在鎮裡酒場那位男子所指的吧！於是，便進入看看；但是洞口竟有魔法護壁，只要一接近就會被彈開，沒辦法進入。我們只好離開此洞窟，先返回フエダの町，問個清楚再來。

フエダの鎮

由森林返回フエダの鎮，再度來到酒場，向之前提供情報的那位男子詢問洞窟的事。而此男子說出洞窟魔法護壁的解開方法，只有ユルナル婆婆知道，但婆婆已出鎮了。接著，此男子又說出ユルナル婆婆孫子的老婆知道她到那裡去，便向我們指示フィデレ的住處。

在謝過那位提供許多情報給我們的男子後，依照他所指示的方向，到鎮西南方的屋子裡找フィデレ幫忙。我問她是否知道「怒れる岩屋」，也就是フエダの森裡的洞窟，其入口魔法護壁的破解方法。時當フィデレ知道我們要到「怒れる岩壁」，便很「阿莎力」地取出破解魔法護壁的道具給我們，取得「フィデレの護符」。

フエダの森

得到破解魔法護壁之方法的我們，便再一次來到フエダの森林，試圖在洞窟前，利用「フィデレの護符」，能破解其魔法護壁。於是，當我們在洞窟前使用「フィデレの護符」後，一陣的亮光突然由護符跑了出來，隨即解開了魔法，使得能夠進到洞窟裡。

呪われた洞窟

在洞窟裡可見到牆壁上刻著一些文字，寫說「四色的寶石開啓北方的門」，看來得收集到四個寶石才能繼續前進。在找尋寶石的時候，通路會隨著詛咒而改變，所以要找齊四個寶石，可能要費一番功夫才行！

入手道具：緑の寶石、赤の寶石、炎の心の歌、黃の寶石、青の寶石。

找齊了四個寶石之後，便來到北邊的門內，即可見到一鐵柵欄擋住去路；仔細看之下，可見到鐵柵欄右方有一洞口，將寶石全放到洞口裡後，突然會出現不可思議的聲音。此聲音說著門的咒縛已解開，已可進入了。

在進入轉左走，可遇見一個人，而此人即是漁師トラビス。救出他後，返回城鎮裡找他，詢問有關「怒れる岩屋」的事。





フエダの町

回到フエダ鎮後，到左下的屋内找フィデレ交談，可得另一有關「捨てられた坑道」的情報；而坑道的鑰匙她並沒有，但她指示我們去問鎮長可能會知道。於是，便來到鎮中央的大屋子找鎮長詢問「捨てられた坑道」的鑰匙所在。鎮長說那裡很危險，問我們爲何要去那裡。在向他說明爲找東西去後，鎮長便把「坑道の鍵」交給我們。

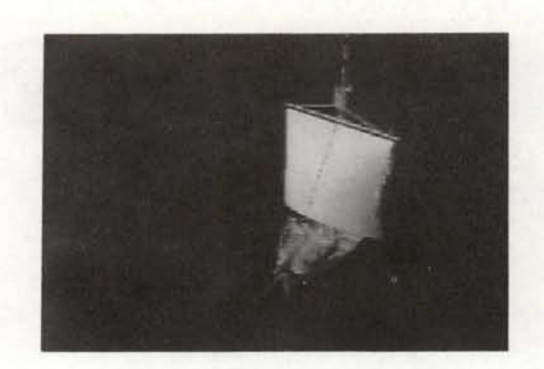
再次來到フエダの森，這次改由西邊前進，在深處可見到兩個洞窟，由右邊的洞窟進入的話，即可見到一鐵柵欄。利用由村長手中取來的「坑道の鍵」，即可打開鐵柵欄，進到裡面。裡面的地面。都是以橋來銜接，且有些橋甚至會斷裂，以致無法返回，所以得要小心前進。

入手道具：橋の繪、袋に入つた黑砂、朱色の小ビン、スーパーのどあめ、坑道の歌、300G　黑の胴、地の盾、興奮劑。

在幽暗的坑道前進，除了突然斷裂的吊橋令人提心吊膽外，裡面的敵人盡是亡靈！在沿途的寶箱中，有２個非常重要的寶物，一是「袋に入つた黑砂」，另一個是「坑道の歌」，一定要取得，一個在地下一層，一個在地下２層。在地下２層的右下方，有一個大岩石擋住了階梯；利用之前取來的「袋に入つた黑砂」爆破，即能將岩石擊毀。在這之前一牆壁上有一小四方型的洞口，調查時可取得「坑道の歌」，以及寫著一些令人不解的字，什麼中指闇，藥指光的，也不去注意它；由炸毀出現的階梯，來到地下三層，此處的地形是…。

在懷疑地下三層的地形時，果然如同懷疑的一樣，地下三層的地形竟是一個手掌的形狀！這時突然腦中掠過在地下二層小洞口中看到的文字，難道所指的就是這裡…！於是，依照看見的文字敘述，到所謂「神之左手」的中指處，歌頌之前取得的「坑道の歌」。果然，「神之左手」的中指示詩歌頌之後，開出了一條道路！

由此通路的右邊前進時，會突然被一魔物ダフニ襲擊！（HP1500，由於此魔物只是HP較高而已，並沒有啥好怕的，徹底地痛打它一頓吧！）打倒了魔物之後，可在裡面寶箱中取得「黑の胴」。另外，若在「神之左手」的無名指歌頌坑道の歌的話，即能回復全員的HP及SP。





フエダの町

離開了「捨てられた坑道」之後，返回フエダの鎮，並來到左下方的屋内找フィデレ交談，而這時婆婆コルナル回來了！向她詢問有關「怒れる岩屋」的情報，而婆婆說漁師トラビス，不就是之前在「咒われた洞窟」裡救出的那個人嗎⁉於是，便在鎮内找尋漁師トラビス。

一番找尋下，終於在酒店裡找到了トラビス，當他了解我們想知道有關「怒れる岩屋」的情報時，他便爽快地回答他知道位置所在，答應和我們一同去找尋。ライオネル在這裡會自動脫離隊伍，便讓トラビス加入陣容。

再度來到フエダの森，在往西邊前進，見到第二個指標時便往指標的北方前進，便可來到一沼地。在沼地往西北的通路不知何因斷裂了，只好先由右方的通路，來到「沼の町イントラダ」，看看是否有辦法通過。

沼の町イントラダ

當我們一進到鎮裡時，就有四個人前來說我們盜走了石像！對於突然被指認爲小偷的我們，實在不知如何是好。幸好一位叫マーリイ的人前來解開誤會，並把我們帶到鎮長那裡。在和鎮長交談下，得知石像「ジョリスの像」被偷走了，並希望我們能幫忙找回石像，事成之後，必定給我們報酬。對於鎮長

的請求，我們也不好意思回絕，便答應了下來。

在鎮裡加強裝備，並收集情報之後，便由鎮的右上方，來到イントラダの森。由森林的左邊前進，即可到達泥の町ホタ；在裡面收集情報時，竟被一群人給抓住，此時おばさん的出現，才沒有被抓走，但仍然被趕了出來。

被趕出「泥の町ホタ」的我們，既沒有打聽到石像的下落，還遭到別人的排斥，沒辦法之下，只好再度回到沼の町イントラダ。一回到此鎮時，マーリィ突然慌忙地衝來，並直喊著不得了了，似乎有啥大事似的；マーリィ急忙地向我們說鎮長的老婆不見了，並要我們趕緊去鎮長家。

於是，一行人便趕到鎮長家裡，果然見到鎮長焦急的不知如何是好！鎮長要我們暫且先把探尋石像的任務放下，先去找他的老婆。在鎮左方的一屋內，向リリィ詢問是否知道鎮長老婆的消息，她便會提供情報給我們；由リリィ的口中，大約可以知道鎮長老婆ロミー是在北方森林的一洞窟中，而此洞窟的隱藏位置是…。

在我們先前去的「泥の町ホタ」出來後，往上第二棵樹，即是樹林間凹進去的地方，便可發現一細小的通路！由此通路繼續前進，經過細小的通路後，即可見到一洞窟，進入尋找鎮長老婆ロミー的下落吧！（PS：在此同樣的森林中，有一寶箱可取得「音符ペンダント」，將此道具帶到沼の町イントラダ裡，交給某一人後，便能習得守リの歌的「石の壁の歌」哦！）

ジョリスの洞窟

就在進入洞窟走了不久，便可見到一石像，我們便猜想是否是鎮長所要我們尋找的「ジョリスの像」…！此時アイリス發現在石像的右方有一個洞穴，便猜想是不是有人掉到了下面…。於是，アイリス便試著往洞穴下呼喊，看是否有人回應，但並沒有回聲；此時，發現在洞穴的附近有女人的足跡，看來是有人掉到洞穴裡了。就在アイリス說完的同時，我便意識到或許此女人的足跡，就是鎮長老婆ロミー的也不一定…。便決定深入洞窟探尋。

一行人遂沿著足跡找尋，而下到了地下２層，竟發現又有一個石像！在トラビス的調查下，見到石像上雕刻著說此處是聖者ジョリス住的地方，且將所捕捉的魔物封在此地…。在地下層二層一番搜尋下，在左下角處發現了一位倒在地上的男子；據他所言，ロミー被魔物ドドル給抓走了，雖他想極力阻上，但卻仍被打倒在地…。看來事情有了大轉變，並不如想像中的容易，便決定先回「沼の町イントラダ」向鎮長報告此事，再作打算。

入手道具：桃色の小ビン・ドラゴンネック。

沼の町イントラダ

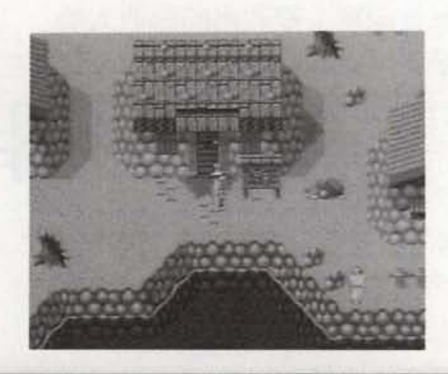
急忙的趕回鎮裡，向鎮長敘述我們在ジョリス洞裡遭遇的一切，並將他老婆ロミー被魔物ドドル抓走的消息也告訴他。而マーリイ說之前在「泥の町ホタ」的誤會已解開，便要我們到鎮裡的酒場找ウルフ。來到酒場，ウルフ果然在裡面等我們了，他就是我們在洞窟裡救出的那名男子。和他交談下，得知魔物ドドル是住在「禁斷の山脈」，且山脈的洞窟被ジョリスの力所幽閉，根本無法進入…。就在談話中，フイデレ突然衝了進來，而讓アイリス離開了陣容。讓フイデレ加入陣容，再次前往「ジョリスの洞窟」。

ジョリスの洞窟

在洞窟裡再度到地下二層，在這裡右上方的一鎖著的門裡，フイデレ便會將門給打開，進到ジョリスの森。

入手道具：サファイア、地の盾。

通過森林後，即可見到一城堡，而此時ウルフ會出現，且幫我們打開城門，進到ドドルの塔裡。



ドルの塔

入手道具：クロスボウ、スーパーのどあめ、桃色の小ビン、凍結の歌（２樓一死體手中取得），桃色の小ビン。

在塔中會有六個僵屍一組地奉ドドル的命令，前來殺掉我們，阻止我們前進，可利用歌魂的「死戻強の歌」，一次摧毀掉。在到了３樓時，會在一寬廣的房内見到ウルフ，正在呼喊著ロミー！而此房內整個都是石像，難不成連ロミー也遭到了變化石像的毒手…。便趕緊由右方通路，來到ドドル隱藏的住所！

誰知一進入，竟見到ウルフ被ドドル打倒在地，而フイデレ便用咒文想將此魔物封住，但不但没效，反讓魔物ガンド向我們襲擊而來！（ガンド，HP3100，攻擊力較高而已，利用歌魂「凍結の歌」讓它不能行動，再全力攻擊即能順利打倒此魔物！）

打倒了ガンド後，ウルフ醒了過來，他趕緊跑回置放石像的大廳，ロミー已回復成人形了。救出了ロミー後，鎮長便要我們回到鎮裡去找他，並給我們酬勞500G。而此時アイリス回來了，且漁師トラビス也說他該走了，便離開了陣容，便讓アイリス再度加入。

爲再尋找古代の歌魂的我們，離開了沼の町イントラダ，再度來到了沼地。先前由於路斷裂而無法通行的地方，アイリス利用了魔法將其修復，便可通行。一路往西，經過曲折的路途後，即來到了カリンダの村。

カリンダの村

到達此カリンダ村，首先便是加強我方陣容的裝備！而在音樂院中的アーノスタル能提供加代歌魂的情報給我們。另外在村裡右上方屋内的一村民，當他看到我持有「銀の音叉」時，便將「茶色／白の線」送給我。在村裡收集有關泥族的情報後，改由村右上方的通路，來到沼地的另一條路線。而在一處可見到泥人形，向他詢問話後，便會帶領我們來到レイエンダの村。



レイエンダの村

在村裡收集情報，可得知村民似乎爲了食物不足而在煩惱…。來到村子中間的屋内找村長交談，向他詢問是否知道「怒れろ岩屋」的消息，但他要我們到「どろどろの沼」，取50個「どろどろの玉」交給他，才肯提供給我們情報。没辦法，只好由村子的右上方，來到どろどろの沼，找一種叫どろどろ的魔物，打倒後可取得「どろどろの玉」，若取得70個後，即可回到鎮裡。

回到村裡後，便去向村長交談，將取得的「どろどろの玉」50個給他，村長便會教我們在左上方通路出去，在一洞窟前的兩塊岩石，一起踩下去即可，但要特定的兩人才可以。爲何筆者會要玩家取70個「どろどろの玉」呢？因爲將50個交給村長後，另外的20個交給左方屋子的一個人，即可取得歌魂「土人形の歌」！

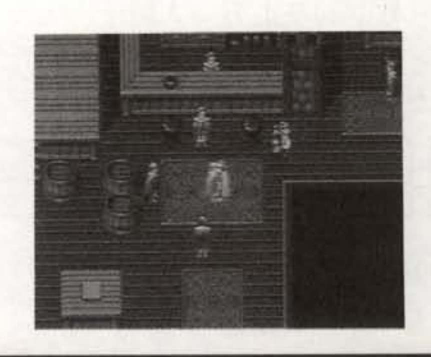
照著村長所言，由村子的左上角來到レイエンダの山道，即可見到洞窟前有兩塊岩石，選擇リュッケルト和アイリス踩上岩石，即可打開「怒れる岩屋」的洞口!!

溶岩洞窟

雖然洞窟裡的地面盡是岩漿阻隔，且熱得讓人實在是有點走不下去，但通路大都是單行道，可以放心地前進。在到了地下三層時，我們見到了地面岩漿裡，有著最終古代の歌；但是不論我們怎麼進入，都被一種無形的力量推擠出來，只好返回レイエンダの村詢問村長了。

回到レイエンダの村後，便去向村長詢問溶岩洞窟地下三層之歌魂的事。

入手道具：熱風の歌



誰知向村長詢問是否知道大歌卷的事時，他竟又說食物不足了，要我們再取來50個「どろどろの玉」才肯告訴我們。這村長也未免太現實了點吧…！爲了要得到大歌卷的情報，只再到「どろどろの沼」裡，賺取「どろどろの玉」。待取得了50個之後，便再將其交給村長，便會傳授「溶岩の歌」給我們；有了此歌魂，看來即能進到溶岩裡頭了。

溶岩洞窟

再次來到溶岩洞窟的地下三層，在大歌卷的入口處吟唱「溶岩の歌」，即可將歌卷的力量抵消。大歌卷裡，即可取得古代之歌魂「オード：序奏」；但這只是序奏而已，取得後即可離開。當我們走出洞窟時，ドドル會前來襲擊我們，說是以魔力再度復活。（HP3500，復活的它，比之前更強，會強力的全體攻擊咒文，要小心應付。）

由龍族的口中得知，最後的二個古代之歌在「休火山島」及另外一地方，而此時便先前往「休火山島」。而アイリス似乎知道休火山島，得知若要前往休火山島，便要先回フエダの村；於是，利用フィデル的瞬間咒文，瞬間移動回フエダの村。

フエダの村

在村裡補充好道具，並休息後，便來到鎮左下方的船屋內，支付100G，前往休火山島。來淺橋處，フィデレ便會離開陣容，乘著船來到位於世界的左上角，到達港町マジョーレ。

港町マジョーレ

在此港町裡非常流行魔法，且武器店、防具店等商店各處林立著，實在是非常地熱鬧！在港町裡四處採購一番，並且收集情報。在族裡左上方的屋內，可向一鎮民以100G買取「２M指板」，加強琴的能力；另外，從這個鎮民的口中，能聽到有關「囚人島」的情報！

先在傭兵所找一位傭兵加入後，通過上方的橋，來到鎮的北面；在這裡可見到一酒館，原以爲能在裡面得到些情報，誰知酒館裡竟連一個人都沒有…‼走出酒館後，似乎隱約聽北方有人在喊救命，上前一看發現一男子正和兩位術師在追逐戰。當那男子從我們身邊脫離時，術師竟把我們當成男子的同伴，而向我們攻擊。

打倒了術師之後，便回到鎮裡找尋剛才被追著跑的人。來到酒場，但門卻是鎖住的，連敲門也沒人回應。於是循著那男子被追趕來的方向，通過森林來到一都市。

ノルティイナ學園都市

此鎮和之前的マジョーレ一樣。到處林立著各種商店，加強裝備之後，便可在裡面收集情報。在鎮的左上方一教堂裡，可取得歌魂「全手當の歌」，可一次回復我方全體的HP，非常實用，一定要取得。再到此教堂的左上方一大屋子內，向セレーネ詢問是否知道「時のにまった湖」的情報；但是セレーネ也不知道，只是她提供我們一項情報，那就是在此鎮外附近有一牧場，若去牧場詢問マキバ或許能得到或多或少的答案吧…！（在屋子的右上方有一寶箱可取得「女神のネッワ」，加強琴の能力）。

於是謝過セレーネ後，便離開此鎮，由「マジョーレの森」的西邊前進，沿途可取得「風の盾」，不久便可到達セレーネ所說的牧場！到牧場右下方有一獨立的小民家，看來マキバ應該就住在裡面吧！按下門鈴時，マキバ竟是從樹底下出來…。一行人跟著他進到屋裡，並和他交談之後，得知躲入酒館裡的是ライアン，便再次回到「港町マジョーレ」的酒館。

港町マジョーレ

再到來到酒館的門前敲門，並喊叫著ライアン這個名字時，他便會來開門。和ライアン一陣交談，得知在「ノルティナ學園都市」裡有魔物作怪，並希望我們能前往學園都市，擊退魔物，救出人民。

ノルティナ學園都市

取得ライアン給我們的「魂のビン」後，按照他的指示來到都市左下角的納屋裡。果然在納屋裡見仙了ライアン便往階梯下去，來到「地下回廊」。

入手道具：地震の歌。

在地下回廊裡迴繞不久之後，會遇見一人，且斥責我們爲何來到此神聖的場所，モーロック大言不慚地說這裡是他吸取靈魂的研究所，所以是神聖的場所。モーロック說完之後，便向我們攻擊過來，企圖吸取我們的靈魂!!（モーロック HP高達5200，除了會用強力的攻擊外，尚會封住リュッケルト的歌魂魔法，有點麻煩的敵手）。

打倒了モーロック後，往他的研究所裡面一探，竟發現一被吸取了靈魂的女子；利用「魂のビン」救回ファーナ，和他交談之下，得知在教會的地下隱藏著魔物，並希望我們能擊倒它，取得和平！

於是，救出了ファーナ後，便離開地下回廊，返回「ノルティナ學園都市」。再由都市回到南方的「港町マジョーレ」，並來到酒館裡找ライアン交談，並向他說在教會的地下隱藏著魔物！ライアン聽完我們的敘述後，便告訴我們教會的隱藏通路。既然知道了秘密通路的入口，便再次來到「ノルティナ學園都市」裡的教會中；而在上方鋼琴左方第二個風管，即發現了隱藏通路！

パイパ洞窟

在同窟的右上方，地面有一堆白骨，魔物パルメイラス就在這裡！（パルメイラス，HP約5000，除了強力攻擊外，尚會使用讓我方石化的咒文；但是此魔怕火炎咒文，只要利用火炎咒文就能痛宰它！）

打倒了パルメイラス後，在洞窟下方取得「白／金の線」後，即可離開。

港町マジョーレ

擊退魔物的我們，回到了港町マジョーレ，並到酒場裡向ライアン告知；在此問他是否知道「時の止まった湖」的位置，此時ファーナ也進到了酒場，並說她知道，便告訴了我們其位置所在。於是，便朝「ノルティナ學園都市」北方的「ノルティナの山道」前進。

ノルティナの山道

入手道具：水の盾、水のペンダンド。

在山道上去不久，有一往左的通路，而在往下的階梯那，可見到一間小木屋，裡面住的是サンジャック畫家。向他詢問「時の上まった湖」的事，但他要我們去幫他取得「極上の羽根」，才肯告訴我們。爲了得到「時の上まった湖」，只好去取得「極上の羽根」；根據サンジャック所說的情報，此羽根是「鳥の王」的羽毛，便再往山道爬上去。誰知在到了一階梯上去，路就被封住了，而無法繼續前進，只好再返回山下再想辦法。

我們一行人下了「ノルティナの山道」，通過「ノルティナ學園都市」，來到之前來過的牧場裡，向マキバ詢問「鳥の王」的事。跟マキバ說明是爲取得「極上の羽根」，好讓畫家サンジャック提供「時の上まった湖」；マキバ得知我們有難請求，便說出鳥の王是在「鳥の島」上，便加入我方陣容，跟我們一同前往。

讓マキバ加入後的一行人，來到港町マジョーレ，搭乘船前往位於地圖正中上方的一黃色小海島，那即是鳥の王之所在地ー鳥の島。

一下到此島，果然如其名，島上四處盡是鳥群！而在右上方森林中可見到一黃灰色的鳥，那即是「鳥の王」。マキバ竟然聽得懂鳥語，竟和鳥の王談判了起來，「鳥の王」說若想得到它的羽毛，就必須先到「ノルティナ學園都市」的「チクタク館」裡救出它的同伴，才肯將羽毛給我們！於是，答應此條件後，取得「チクタク館の鍵」於是，再次乘船返回港町マジョーレ，並往「ノルティナ學園都市」裡的「チクタクの館」出發。



學園內のチクタク館

一進到此館，即可聽到許多時鐘的聲音，仔細一看，在館內北面竟有一堆時鐘，就連樓上也是一堆！在2樓的左下方可見到牆上貼著一張紙，而在棚架上是放著調整時鐘用的「時計ピン」；若調查紙上的文字時，可得知若將時間都調到一樣的話…。就在取得了「時計ピン」後，會出現「ネジを巻いへみる」的選項，但選了之後也沒啥反應，便不去管它，先將時鐘的時間調爲一樣吧！

將2樓右方的時鐘，及樓下左方的時鐘的時間由6時59分利用「時計ピン」調爲7時後，再到2樓調查那張紙；先選「貼り紙を讀む」之後，再選擇第三項的「ネジを巻いてみる」後，からくり男爵竟出現了！（からくり男爵，HP約3200，他除了強力的攻擊外，尚會用魔法提升他自己的速度連續攻擊3次；所以要特別留意剩餘的HP，並適時回復，應能順利打倒）。

打倒了からくり男爵後，進到他出來的房間裡，可見到床邊的桌子上方置放著一本書；調查之後，選擇「繪を破く」將畫給撕破後，當我們要下樓時，「鳥の王」的同伴已被我們救了出來，原來是被關在時鐘裡。樓下的寶箱由於已將時鐘時間全對整了，也已打開了通路，左右寶箱中可取得「水晶の装飾」及「炎爆發の歌」。取得之後，即可離開「チクタタの館」，回到「鳥の島」交差。

再次由港町マジョーレ搭船前往「鳥の島」，鳥の王見我們達成救它同伴的任務回來，便很高興的履行約定，將「素晴らしい羽根」送給我們。於是，帶著此羽根到「ノルティナの山道」裡，跟サンジャック交換「時の止まった湖」的所在位置情報，詢問下得知湖是位於此山的山頂，但是通往山頂的階梯已被崩落的岩石封住，也沒有辦法上去…。這樣看來，若想上到山頂，非得飛的不可！何不去借助鳥の王的力量，請它載我們上山呢!?

於是，又再一次來到山頂崩落的岩石處，並呼喚鳥來，讓它們載我們到山頂，繞過迴旋的山路，下來到湖面，在行走時會見到一隻像是有人飼養的鳥飛過…。繼續前進到湖中央的話，即能見到洞窟，但先別急，由下方的路繞到右方取得「不思議な太鼓」後再進入吧！

山頂的洞窟

進到洞窟裡探尋時，感覺似乎有人住在這裡；而在右上方竟發現了一位躺在床上的老人，マキバ似乎知道此老人。據マキバ的敘述，得知此位時の老人會古代的歌魂，我一得知古代歌魂的消息，便想趕快讓此時の老人醒過來，便向マキバ詢問要用何種方法才能讓他醒來!?

想辦法的同時，我注意到剛才在洞窟外面取得的「不思議な太鼓」，便試試看能否用這道具叫醒時の老人；誰知就在試著敲了之後，竟從鼓中跑出了敵人シャドウ，便與之對戰！（シャドウ，HP約4500，攻擊力蠻強的，但只會攻擊我方一人，且若用歌魂「熱風の歌」可給予大傷害）。打倒了シャドウ後，時の老人便醒來了。

老人向我們說時鐘壞了，以致於他沒辦法醒來，而鳥也飛走了…。向此老人詢問歌譜的事，他便要我們跟著鳥出洞窟，而竟見到湖面消失了一半，往上可見到一寶箱裡頭裝的即是「台風の歌」；繼續往右可再見到一寶箱，可取得「オード：終奏」。終於取得了另外的歌譜了!!

取得了另外一個歌譜後，便要再去尋找最後的一個歌譜，而目的地是岩の島!!回到港町マジョーレ後，アイリス會離開，他實在幫了我們不少忙；在謝過マキバ之後，一行人來到淺橋準備乘船離開，前往南方的「岩の島」。

オーパスの村

一進到村裡，便見到村裡四處佇立著十字架，讓人感到很不舒服；先去加強裝備後，就在村子收集情報，詢問「かわうそ族」的消息。打聽完情報後，由村子北方通路來到「オーパスの山道」；在山道的東北方一洞窟前可見到アロン，當他剛見到我們時，還以爲我們是エド的手下呢！向他詢問「かわうそ族」的事，但他並不知道，只一心想打倒エド，並詢問我們是否願助他一臂之力，請選擇「助力しょう」讓他加入後，由前方的洞窟進入吧！

要塞迷路B3

入手道具：銀色の小ビン、要塞の鍵、のどあめDX、要塞の鍵、、のどあめDX。

由要塞迷路的地下三層，迴旋地前進，在其左右的寶箱各有「要塞の鍵」，一定要取得！在前進到了內圈裡，即可見到一個門，利用「要塞の鍵」即可打開，並且由階梯上到要塞的地下2樓。

要塞迷路B2

入手道具：土の手の歌、要塞の鍵X2。

這樓也是有2把要塞的鑰匙，且還有一個歌魂，一定要都拿到！另外此樓的左上方有一可供休息及存檔的房間，相信到了這裡體力也快耗盡了呢!?先休息之後再前進吧！

要塞迷路B1

入手道具：百の同胴、割れたピ ックX2。

在B1的左及右上方各有一機關把手，將其拉下的話即可打開左下及右下的門，在裡面可取得道具。而在中間上方的大門，利用「割れたピ ック」即可打開，由階梯上到王宮內部。

王宮內部

通往王宮內部的路裡，會變得較爲複雜，但不致於會變成不知該怎麼做。來到王宮內部直走，即可見到一位穿著紅衣服的人，向他詢問城門的鑰匙在何處，他便會說出寶箱的暗號…。由中間的通路來到右下方，即可見到一寶箱，按照那人的提示，選擇「エ」及「ド」兩字，即可開啓寶箱，取得「城門のカギ」。

於是，到王宮內部的北方，利用「城門のカギ」打開城門，在裡面即是エド…！アロン一見到エド，激動的情緒湧上心頭，口裡斥罵著他殺死了アロン的家族及朋友，便打了起來!?（エド，HP約4500，只會強力攻擊我方一人，先將城兵解決掉後，再來痛揍他一頓吧！）

打倒了城主エド後，他似乎變了一個人似的，向我們問說發生了何事…。原本アロン想上前一刀殺了他，但我及時上前阻止，說エド似乎是被人所控制！エド跟我們述說他只記得數日前去「囚人島」視察，之後的記憶全没了，也不知爲何會在這裡…!!由他那慌張的神情看來，應該不是裝出來的！當アロン說出他虐殺村民的事，エド他簡直不敢信，他竟殺死了許多的村民；就在城主エド回想之下，便確定是「囚人島」裡有人控制了他的心智，才會做出如此殘暴的事…。城主エド不斷地自責，我們勸他事情既已發生，也無法改變，就別再自責了。於是，一行人要エド打開南方的城門，返回村裡，但此時エド追了上來，並表示他也要前往「囚人島」，來抵過他所犯的錯。

讓エド加入後，便返回オーパスの村，且來到船屋向店員說要到「囚人島」，店員便要我們到淺橋等候！

囚人島

此海島即位於「岩の島」的西方一小紅色海島，面積很小，一行人來到此島勘察…。此島並没什麼村子，一下船向北前進，便見到了一座城；當我們要進入時，突然被聲音給嚇到，待エド說是他來了之後，便開門讓我們進城。和番人詢問下，得知スカルマスター在地下3樓的地下洞窟裡，一行人便來到地下洞窟。

在地下洞窟裡頭，竟發現許多的囚人在挖掘奇怪的白骨，且竟是魔物指揮這些囚人做的…！在打倒發現我們的魔物後，囚人說出了他們所挖掘的白骨，似乎和惡神ガリハアク的復活有所關連，且挖掘到的白骨，都全送到ラシパル那裡…。取得此情報後，便離開地下洞窟。

入手道具：冷風の歌・トルコ石の装飾、のどあめDX。

在返回囚人島一樓的路上，因爲有些鐵柵欄會自動關住，所以得靠裡的囚人幫忙打開鐵柵欄，才能

順利離開城裡；而裡面的寶箱，都已可以拿取了。來到淺橋處，アロン已開船前來迎接我們，返回「オーパスの村」。

此時エド城主由於達成了所該做的任務便離開了，而讓アロン再度加入。據アロン所言，「かわうそ族」是住在「岩の島」的洞窟中，且是住在水底；若想進到裡面，必須要用魔法の歌才行。說完，便將「かわうその歌「傳授給而，リュツケルト再次由村子北方到「オーパスの山道」，並由山道階梯上來後，一路朝西邊前進；不久之後，即可見到一洞窟，就是「かわうそ族」的所在地。

岩の島洞窟

進洞窟的左下方，可發現一階梯，但有石頭擋住；當站在上面歌誦「かわうその歌」之後，隨即便出現了かわうそ。向他說明我們爲尋找古代歌魂的目的之後，他便讓我們進到了水底！在水底發現竟然能呼吸，看來かわうそ施用了魔法。

地下湖底

一路往右前進，此湖底的通路較複雜，一番找尋下可找到かわうそ族的住所；在裡面加強裝備之後，到右上方找かわうそ長交談。當他得知我們在尋求「古のオード」之後，便向我詢問爲何要取得此物，アイリス便跟他說明爲了打倒惡神ガリハアク，非得取得此物不可！

かわうその長爲試探我們是否有資格取得「古のオード」，便要我們到南方的洞窟裡，取得「紺碧の原石」，並且將「紺碧の原石」帶到北方的洞窟裡，將其磨成「磨かれた珠」帶回來給他，他才肯將「古のオード」給我們！看來不是一項簡單的任務，答應之後，一行人遂朝南方的洞窟出發。

調律的洞窟

入手道具：冰河の歌。

此洞窟的路線非常地複雜，一共有6個寶箱及四個往下的階梯；而在六個寶箱中，在左上方的一寶箱是裝著「冰河の歌」外，其餘的寶箱均在階梯下，且打開時都會發出獨特的聲音。此時，想起在一牆壁上所看到的紙，紙上想寫說若按特定的順序開啓，在第五個寶箱即能取得所要的東西。於是，便到五個不同的寶箱去開啓，看看能否有啥發現！在一陣搜索後發現此寶箱所發出的聲音，有按照樂器音階順序所發出的聲音！（筆者我已絞盡腦汁，胃液、膽汁，好不容易才發現的…嗚…。）

五個寶箱開啓的順序，請依照「アの箱」、「トの箱」、「ビの箱」「オの箱」及「ンの」的順序開啓，當在打開第五個寶箱「ンの箱」時，便可發現到「紺碧の原石」；取得後，再來即是將其原石磨成球狀吧！

磨き石の洞窟

在洞窟的右方前進，在一空間內即可見到かわうその魔き手，向他說かわうそ長要我們來將「紺碧の原石」磨成球狀後，他便要我們去取回研磨的石頭，而此石頭在此洞窟内，爲一與衆不同的石頭。原以爲還有什麼大任務，原來只是個取石頭的簡單任務罷了，便趕緊出發找尋；但是かわうそ磨き手口裡說我們別以爲很簡單，難道他的話有什麼含意嗎…!?

一路往洞窟深處找尋，在西北方即可見到一與衆不同的石頭；但當我們要拿取時，竟出現了魔物阻撓，原來かわうそ磨き手指的就是這個！（オクトセンガー，HP約6800，除了強力攻擊外，尚會全體石化咒文，要小心。）打倒此魔物後，即可取得「磨き石」。將此石頭帶回給かわうそ磨き手之後，他便會幫我們將「紺碧の原石」磨成「紺碧の寶珠」。（在此洞窟一寶箱



可取得「ダイヤの裝飾」）

將「紺碧の寶珠」帶回給かわうそ長，他便會承認我們有資格得到古代的歌譜，便將「オード：主題」交給我們。這麼一來，古代的

歌魂便完全地入手了，便趕快將此歌譜碎片結合起來，成爲完整的「オード全曲」。而かわうそ長爲體諒我們還得趕路返回，便利用咒文瞬間將我們送至「オーパスの山道」；回到オーパスの村裡的船屋，向店員說明我們要回到最初剛開始冒險的島。

港町アデン

眞是久違的地方了！這裡仍然都没變，只不過村民們都在恐懼怕著復活的ガリハアク…。由村子的右方通路來到龍族の村裡，並到右方一屋内找モルガン交談；當他們知道我們已取得古代の歌譜，都高興萬分，並要我們去向鎭長報告此消息。於是，便前往村子南東的通路，轉北到バルエコ村の龍族の會議所。見過町長交談後，他要我們將歌譜交給他，讓他帶去完成任務，便將歌譜交給他。鎭長要我們先去休息，當我們來到門口時，聽到右方有奇怪的談話聲，アイリス跑過去看時，竟被ガリハアク的手下抓住，這時才得知我們被欺騙了，但歌譜已被拿走了。被關住的我們，幸好先前的同伴ボビン前來搭救，才能脫離；爲搶回歌譜防止落到ガリハアク的手中，便趕緊由會議室外，北房的通路，前往「燃える村」。

燃える村

看來此村子已遭到摧毀，在村子四處查看下，可發現一個寶箱，是「H井の劍」。而當到了村子的左上方時，發現在路上擋住路的是モルカン。!!アイリス對於他作出這種背叛出賣的事，不禁破口大罵，要他說出爲何轉變成這樣！而他竟反問アイリス知道是誰創造這個天地的嗎？アイリス回答的答案當然是アトビオン，但モルカン卻糾正アイリス說創造此天地的其實是ガリハアク，而アトビオン神是由天空來襲的破壞神，是ガリハアク守護這片由其自己創造的領土…。

我再也聽不下去，便上前斥罵モルカン所言都是和歷史不合之語！我們的宿命即是打倒惡神ガリハアク，恢復原有的和平，既然モルカン要阻擋我們，就和他對戰吧！（モルカン，HP約4700，並没什麼厲害的招數，且較怕冰系咒文（歌魂）打倒モルカン後，便再度前進。

來到バルエコ森，當我們要進入洞窟時，ボビン會突然出現，並要我們且慢進入洞窟，而把歌魂「カリヨン」交給我們；此歌魂是由ガリハアク所創造的，有著強大的力量。取得之後，要我們到港町アデン的淺橋乘船，前往グレゴリアの村。

グレゴリアの村

爲了得到アトビオン神的力量，爲了喚醒沈睡於水晶柱的アトビオン神，我們一行人再度乘船來到三日月島，而地點是「グレゴリアの村」。先到村子的右上方屋内，可取得歌譜「虹の歌」。再次來到村子上方的鍵盤階段，但這次不是到鍵盤隱藏地底，而是到上方的洞窟裡！

水晶の洞窟

此洞窟就是アトビオン神沈睡之地，但別妄想有任何貴重的寶物可拿取，還是一路朝深處アトビオン神沈睡所在處吧！當到了深處最裡面，可見到一水晶台座，想必アトビオン神就在這裡吧！於是便靠近台座，歌頌「カリヨン」。伴隨一陣強光，アトビオン神即出現在眼前，當我們向他說明目的後，他要我們到「夢の城」取得「霧のタクト」；但是該如何前往「夢の城」呢？アトビオン神說須用魔法才可前往，但此魔法只能教給女的…。於是，傳授給アイリス後，ボビン也來了，便ボビン代替アイリス加入陣容，前往「夢の城」。

夢の城

入手道具：ソングストーンメ9全治しの歌、のどあめDX、黃金の小ビン。

夢の城裡構造相當複雜，有2F及地下一層，而在這三層裡共可取的9個「ソングストーン」（每層有3個）；將此9個道具帶1F，並將其全部鑲進中間的地板裡，即可得到「霧のタクト」。

當我們帶著「霧のタクイ」回到了「水晶の洞窟」後，竟發現アイリス變成了石頭…。而要向アドビオン神詢問時，アトビオン神已用傳送咒文將我們送到了バルエコ森！正當我們要進入洞窟時，城主エド竟前來，並希望加入陣容，打倒惡神ガリハアリ來贖罪！讓城主エド加入之後，便朝ガリハアク的巢穴進入吧！

ガリハアクの洞窟

進入洞窟裡後，發現此洞窟和アトビオン神的洞窟很相似，而且此洞窟裡的敵人都是之前交過手的頭目，但實力卻是增強了好幾倍…!!雖然敵人實力非常地強，但這也是與惡神ガリハアク對戰前的考驗，若在這裡就退縮了，更別想跟ガリハアク對戰！當前進到一段路時，會遇見龍族の魂，HP高達8000多，是個實力很強的頭目；雖敵人都很強，不過它們身上都帶有「黃金の小ビン」，且約2次戰鬥即升級，也蠻不錯的！

當我們到了路的盡頭時，即會出現一巨大な聲，而發出此聲音的即是惡神ガリハアク，我們宿命的敵人！它會突然用巨大的雷向我們攻擊，幸好在「夢の城」裡取得的「霧のタクイ」是可避開其雷的攻擊的！隨即。惡神ガリハアク便現身了，在那要和他展開宿命的對決!!惡神ガリハアク，HP高達9000，我們之前的任何攻擊都對它無效，所以要先防衛，並適時回復；而待エド使出他的必殺技傷到了ガリハアク後，我們的攻擊才有效！打倒他一次後，ガリハアク會變身（剛剛只是打倒它的外殼），此次HP約9200，只會呼喚它的生物向我方攻擊！打倒它的身軀後，再來即是它的頭部，HP約 10000，這次他會呼喚它所掉的護甲攻擊，威力很強；前兩次攻擊他護甲及身軀時用「炎の玉の歌」較有效，而打頭部則用「冰の矢の歌」較有效。

打倒頭部之後，即能完全打敗ガリハアク！終於打倒了宿命之敵，衆人便回到港町アデン，之前所有協助的同伴都來向リュッケルト道賀，而各自回到自己的崗位上了。而リュッケルト和アイリス便一同搭乘著船，返回故鄉，朝另外的冒險出發…。

後記：呼…結束了這段漫長的旅途，惡神終究躲不過正義的制裁，ハルモニア世界也回復了和平；對於終於將這遊戲破關的玩家們，給點掌聲慰勞自己吧！也希望此攻略指引，能對無法過關或卡住不知如何前進的人有所幫助，謝謝…！

道具一覽表

名　稱	效果說明
赤色の小ビン	HP回復20
青色の小ビン	HP回復50
黃色の小ビン	HP回復100
綠色の小ビン	HP回復200
朱色の小ビン	HP回復300
桃色の小ビン	HP回復500
白色の小ビン	HP回復700
銅色の小ビン	HP回復1000
黃金色の小ビン	HP1人完全回復（回復9999）
のどあめ	SP回復5
のどぐすり	SP回復10
スーパーのどあめ	SP回復30
火炎藥	以火柱攻擊敵1體。
爆發藥	以爆炸的效果攻擊敵1體。
しびれ藥	敵1體石化效果，使敵人不能動彈。
聖水	以聖光來驅逐敵人，是即死の效果。
財寶	無任何效果，可在店裡以一個300G的價錢售出。
サファイア	無任何效果，可在店裡以一個700G的價錢售出。
煙藥	提高我方全體的迴避力。
石化藥	解除我方一人的石化狀態。
空飛び藥	讓我方一人飄浮於空中，可不受地震攻擊。
興奮劑	讓我方一人連續攻擊3次。
風針藥	以冷凍的劍攻擊。
守りの水	加強我方一人的防禦力。
減速藥	讓敵1體速度減慢。
エメラルド	無任何效果，可在店裡賣出1000G。
銀色の小ビン	HP回復2000
ルビー	無任何效果，可在店以很高價賣出。

傭兵資料一覽表

傭兵名稱	等　級	可裝備之武器	傭用金額
ホイヒユー	LV2	片手劍	100G
腕利きのスリム	LV3	長劍	100G
ドムカ	LV5	斧	100G
クイクイ	LV7	弓	0G
ジョーイ	LV7	短劍	0G
エニクラウド	LV10	杖	100G
ヴェラ	LV17	短劍	100G
トリリア	LV14	鞭	100G
ヘンケン	LV21	斧	100G
グラム	LV20	片手劍	100G
ピックマン	LV22	杖	100G
パストラン	LV26	槍	100G
ドロシー	LV28	手裡劍	100G
ドンキー	LV40	片手劍	100G
ササシイ（非人類！）	LV42	片手劍	100G

武器資料一覽表

短劍／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
オールの碎片	攻＋4
石製のナイフ	攻＋10
青銅のナイフ	攻＋20
ハンドナイフ	攻＋37
ラブレのナイフ	不詳，非裝備品。
サバTバルナイフ	攻＋60
バトルナイフ	攻＋80
マンゴーシュ	攻＋160
ジュエルダガー	攻＋200
暗殺短劍	攻＋300
ソングダガー	攻＋350

片手劍／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
ショートソード	攻＋10
クラディウス	攻＋15
ロングソート	攻＋75
シミター	攻＋90
Aの劍	攻＋140
ダガー	攻＋120
Bの劍	攻＋230
Iの劍	攻＋300
Hの劍	攻＋400
Nの劍	攻＋450

長劍／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
ダークソード	攻＋45
斬鐵劍	攻＋100
クレイモア	攻＋130
マジックソード	攻＋200
グレートソード	攻＋250
A井の劍	攻＋300
B井の劍	攻＋400
I井の劍	攻＋450
O井の劍	攻＋500
H井の劍	攻＋550
N井の劍	攻＋600

斧／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
手斧	攻＋20
石斧	攻＋35
刃こぼれ斧	攻＋50
ダーツ	攻＋60
中斧	攻＋75
長斧	攻＋90
銀の斧	攻＋100
戰斧	攻＋250
大斧	攻＋400
兩槍斧	攻＋550
魔の斧	攻＋600

手裡劍／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
十字手裡劍	攻＋90
四方手裡劍	攻＋150
八方手裡劍	攻＋210
斬馬手裡劍	攻＋270
大風車手裡劍	攻＋350
巨大手裡劍	攻＋450
まんじ手裡劍	攻＋110

弓／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
スリンガ	攻＋28
小弓	攻＋40
柔らかい弓	攻＋65
弓	攻＋80
固い弓	攻＋100
クロスボウ	攻＋150
爆烈弓	攻＋200
大弓	攻＋250
巨大弓	攻＋300
爆烈大弓	攻＋450
マジックボヴ	攻＋550

槍／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
レイピア	攻＋25
ピック	攻＋50
チェーン	攻＋100
鐵の槍	攻＋150
ジャベリン	攻＋230
トライデント	攻＋270
ルビーの槍	攻＋320
エメラルドの槍	攻＋400
ダイヤの槍	攻＋480

鞭／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
細ムチ	攻＋40
ムチ	攻＋100
トゲトゲムチ	攻＋180
三叉ムチ	攻＋250
影のムチ	攻＋400

杖／名稱	攻擊力（不包括腕力值）
棒	攻＋25
石の杖	攻＋50
メイス	攻＋100
炎の杖	攻＋180
鐵の杖	攻＋130
フレイル	攻＋200
雲の杖	攻＋250
仕込杖	攻＋320
力の杖	攻＋400



身	
クロースアーマー	防＋2
レザーブレスト	防＋8
レザーアーマー	防＋10
キルドレザー	防＋15
ブロンズブレスト	防＋25
カシパーブレスト	防＋40
ゴールドブレスト	防＋70
ブロンズチェーン	防＋90
カッパーチェーン	防＋110
シルバーチェーン	防＋150
ゴールドチェーン	防＋200
ブロンズスケール	防＋250
カッパースケール	防＋300
シルバースケール	防＋350

足	
サンダル	防＋1
シューズ	防＋4
シドルブーツ	防＋10
ショートブーツ	防＋5
レザーゲートル	防＋20
アイアンゲートル	防＋30
レザーすねあて	防＋40
アイアンすねあて	防＋55

防具資料一覽表

頭	
ターバン	防＋1
ベレー	防＋2
キャップ	防＋4
羽根付き帽子	防＋1
フード	防＋6
ヘルメット	防＋10
モーンヘルム	防＋20
イブヘルム	防＋25
マジックヘルム	防＋40
ナイトヘルム	防＋30
フルフエッス	防＋60
メタルフェイス	防＋80

盾	
火の盾	防＋10，對火有特殊防禦效果。
水の盾	防＋10，對水有特殊防禦效果。
ヒーターシールド	防＋20
風の盾	防＋10，對風有特殊防禦效果。
ノルマンシールド	防＋30
カイトシールド	防＋40

項鍊	
音符ペンダント	非裝備品，交換物品之用！
地のペンダント	防＋1，對地震有特殊防禦效果！
ハイネツクレス	防＋40
守りのペンダント	防＋25
水のペンダント	防＋1，對水有特殊防禦效果！

歌魂（魔法）資料一覽表

力の歌（攻擊魔法）

歌譜名稱	消費SP	效 果 說 明
炎の槍の歌	3	以火柱攻擊敵一體。
炎の玉の歌	5	以火球攻擊全體敵人，傷害爲分配的。
炎爆發の歌	8	以爆炸攻擊前方一組敵人。
熱地獄の歌	10	以地獄之火攻擊全體敵人。
冰の矢の歌	3	以冰柱攻擊敵 1 體。
凍結の歌	6	凍結敵一體，使其不得動彈。
冷風の歌	10	以冷風攻擊全體敵人，使其敏捷度下降。
冰河の歌	10	以冰水攻擊全體敵人，使其不得動彈。
眞空の歌	3	以旋風攻擊敵 1 體。
神風の歌	5	以神之風攻擊敵全體。
熱風の歌	8	冰強裂的熱風攻擊前方一列敵人全體。
台風の歌	8	以颱風攻擊敵我雙方全體。
冷風の歌	10	敵人全體STR值下降。
毒の雨の歌	5	敵方前方一列敵人中毒的效果。
落石の歌	3	以落石攻擊敵一體。
死戾の歌	5	以聖光攻擊敵一體，和「聖水」用途一樣。
死戾強の歌	6	以聖光攻擊敵全體，即死的效果。
地震の歌	8	以地震攻擊敵我雙方全體。
モの手の歌	10	敵後方一列全體攻擊。

守りの歌（防禦魔法）

歌譜名稱	消費SP	效 果 說 明
炎の心の歌	5	以魔法防禦我方 1 人，不怕火炎。
炎の輪の歌	3	以魔法防禦我方 1 人，不怕火炎。
冰の鎧の歌	3	以魔法防禦我方 1 人，不怕冰氣。
虹の歌	10	以魔法防禦我方一人，不怕任何魔法。
石の壁の歌	6	以魔法防禦我方 1 人，不怕岩石攻擊。
土人形の歌	3	以魔法防禦我方 1 人，提高防禦力。

癒しの歌（回復魔法）

歌譜名稱	消費SP	效 果 說 明
手當ての歌	2	我方 1 人HP回復100
治しの歌	5	我方 1 人HP回復200
全手當の歌	10	我方全體HP回復100
全治しの歌	13	我方全體HP回復200

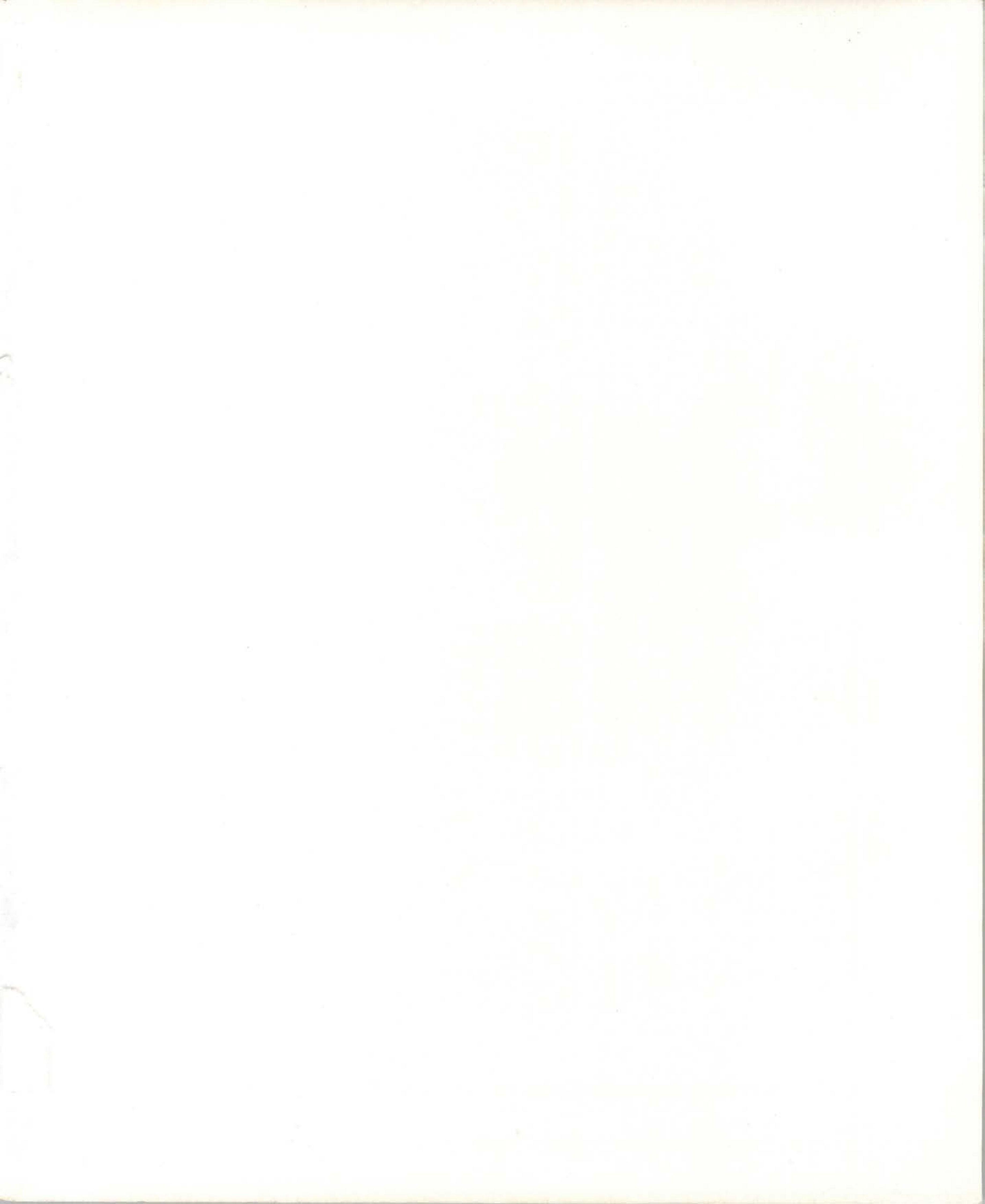
古の歌（輔助魔法）

歌譜名稱	消費SP	效果說明
蝶の歌	0	誘出「精靈の蝶」之用。
子守り歌	0	引出在フォープキン胃裡作怪的魔物。
精靈の歌	0	在特定地點歌頌，便會出現隱藏的屋子。
坑道の歌	0	在特定地點歌頌，可開出通道。
溶岩の歌	0	在特定地點歌頌將岩石溶化，開出通路。
かわうその歌	0	在特定地點歌頌，可叫出かわうそ族。
カリヨン	0	在水晶台座前歌頌，可喚醒アトピオン神。

重要道具一覽表

名　稱	效果說明
錆びた鍵	開啓「港町アデン」北方之門的鑰匙。
銀の音叉	院長アギーレ的遺物。
ムシトリ草	製造べたべたの藥的必需品。
べたべたの藥	喝下之後，即能攀爬繩索。
ピートホミの粉	通過蜘蛛絲的必備品。
大バサミ	可斬斷「グモ巢穴」裡的蜘蛛絲。
クモ取りの藥	在某特定地點使用，可開出通路。
ラブレのナイフ	在一武器店中可取得，可和サイリュウ換取「蝶の歌」。
捕蟲用ネット	以「母グモの細絲」製成，捕捉精靈之蝶之用。
母グモの細絲	製作「捕蟲用ネット」的必需品。
水晶玉	在フォープキン的胃中時，與外界的他聯絡時之用。
ギルドの鍵	「エスタンシアの町」裡之傭兵所的鑰匙。
獨房の角鍵	打開「強制收容所」之隱藏獨房的鑰匙。
塔の鍵	打開「強制收容所」之高塔的鑰匙。
工場の鍵	打開「強制收容所」之工場的鑰匙。
一般房の鍵	打開「強制收容所」之一般房的鑰匙。
レンチ	開啓動力爐之必需工具。
ロシクピシク	開啓主動力關閉水流的必備工具。
フィドル	封住「音の森」魔法牆之用。
ドラ	封住「音の森」魔法牆之用。
曇ったオーブ	指示該走的道路之用。
書庫の鍵	打開「エスタンシァ地下」之書庫的鑰匙。
太い鍵	打開脱離「エスタンシァ地下」王宮的鑰匙。
緑の寶石	打開「咒われた洞窟」之北方柵欄的必需物。
赤の寶石	打開「咒われた洞窟」之北方柵欄的必需物。
青の寶石	打開「咒われた洞窟」之北方柵欄的必需物。
黃の寶石	打開「咒われた洞窟」之北方柵欄的必需物。
袋に入った黑砂	在特定之地爆破岩石之用。
橋の繪	在特定洞窟裡的橋讓其斷裂再修復的作用。
音符ペンダント	交給「沼の町イントラダ」裡的某人，換取「石の壁の歌」。
魂のピン	讓ファーナ回復靈魂之必需品。
チクタク館の鍵	開啓ノルティナ學園都市裡「チクタク館」的鑰匙。
時計のピン	調整「チクタク館」裡時鐘之用。
素晴らしい羽根	交給「ノルティナの山道」裡的サンジャック，換取「時の止まった湖」的位置所在。
不思議な太鼓	喚醒「時の老人」的道具。
要塞の鍵	開啓要塞迷路裡的門之鑰匙。
ソングストーン	取得「霧のタクT」的重要品，須取得9個。
霧のタクイ	防禦「ガリハアク神」的魔法，非得到不可。
オード：前奏	爲古代歌譜的碎片前奏。
オード：終奏	爲古代歌譜的碎片終奏。
オード：主曲	爲古代歌譜的碎片主曲。
オード：全曲	古代強大力量之歌譜。

The end～



尖端書碼：15050028
農學書號：00199628
ISBN 957-10-0995-4
00300
9 789571 009957



PLAY STATION

PERFECT GUIDE BOOK!

定價：300元